Tot.429

为了回归本源而干杯！——《COD 二战》艺术总监访谈实录

游戏机实用技术

VGTime

怪物猎人 世界
UCG直击CAPCOM大阪总部
6小时试玩要素公开+核心制作人采访

特别企划
跨界传说
游戏IP合作那些事

研究中心
火焰之纹章无双
英雄传说 闪之轨迹Ⅲ

攻略透解
中土世界 战争之影
兽人育成指南+征服魔多要点

邪恶深处2
重回STEM的噩梦世界
梦魇难度全收集攻略+开放式章节详尽地图

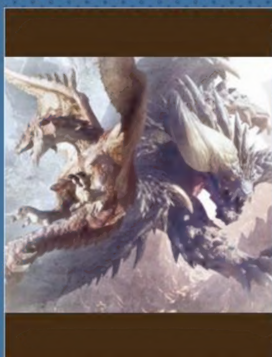
ULTRA CONSOLE GAME
2017.11A
定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
21>





附赠
邪恶深处2 精美海报
茶杯头 收藏卡

TV GAME半月刊
2017.11A



总第 429 期

COVER STAFF
封面用图：怪物猎人 世界
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 11 月 1 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

6小时
试玩要素公开
+核心制作人采访

游见识
PREVIEW & REVIEW



新闻专题
P10
UCG直击CAPCOM大阪总部

游技术
NOW PLAYING

重回STEAM的噩梦世界



新闻专题
P20
为了回归本源而干杯！
——《COD 二战》艺术总监访谈实录

游深度
CULTURES OF GAMER

打不过茶杯头的我
只好来玩这个神作了



攻略透解
P70
邪恶深处2

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

第一手报道！
《怪物猎人 世界》试玩报告
最上游
游戏中的十大万圣节要素



428视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



特别收录



《怪物猎人 世界》试玩报告



游戏中的十大万圣节要素

热血最强



《茶杯头》
专家难度BOSS无伤速杀

电影前线



黑豹

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录
怪物猎人 世界
试玩报告

最上游
游戏中的
十大万圣节要素

茶杯头
专家难度BOSS无伤速杀

新作影像集锦
荒野大救赎Ⅱ
星球大战 战场前线Ⅱ
生化危机 7 黄金版
德军总部Ⅱ 新巨人
龙之皇冠 Pro
真·三国无双 8
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆
银魂乱舞

电影前线
黑豹
惩罚者

ENDING SONG
《巨影都市》
主题曲

信息条说明
本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ XOne
① 邪恶深处 2 ② Bethesda
⑤ The Evil Within 2 ③ 动作冒险 | 中文版 ⑥
2017 年 10 月 13 日 ⑦ | ⑧ 本地 1 人 | 无对应周边 ⑨
售价为 399 港币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明
本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________

收藏日期 ____________________

对日本游戏支持不够是微软在日本市场失利的原因吗？

专注各种小众游戏开发，并取得不俗成绩的日本一，其美国分部的 CEO 近日在接受外媒访问时表示，微软一直不能在日本市场站稳脚跟的原因之一是他们对日本游戏的支持不够，特别是忽略了一些小众游戏。“实话实说，微软对日本游戏的支持不是很好。你懂的，对微软来说日本游戏依然是小众的，不管具体是什么游戏。微软在出货实体游戏的时候会设定一个最低出货量，这个体系对小众游戏或者小型日本开发商就不是非常友好，所以说他们对日本游戏和开发商的支持真的很一般。”这位 CEO 在采访时如此说道。当然，这位 CEO 也没有把话说绝，他之后也补充说明道这并不意味着日本一就不会在 Xbox One 平台上发行游戏，例如之前的《魔界战记 5》登陆 NS 并取得了不俗的销量就是个很好的例子。日本一不排斥尝试新鲜东西，只要时机成熟，市场有足够的需求，他们也会在 Xbox One 上发行游戏。

Xbox 自从诞生以来，无论从实际销量还是受众群体来说，这个系列的主机就从来没有在日本市场站稳脚跟过。而在游戏阵容上，微软其实也一直在争取日本开发商，X360 早期的游戏《蓝龙》以及《失落的奥德赛》就是个很好的例子。即便是在 Xbox One 时代，也有诸如《最终幻想 15》、《铁拳 7》以及《黑暗之魂Ⅲ》这种由日式开发商制作的游戏。但正如这位 CEO 所说的那样，微软对于小众游戏的支持度的确是没有像索尼以及任天堂高。日本一并不是惟一一个提出这个问题的开发商，之前 Falcom 社长在接受访问时也表达过类似的观点，他们本身并不排斥 Xbox One 主机，然而市场状况使得他们暂时不会考虑将游戏登陆在这台主机上。

这一点想必连微软自己都想到了，Xbox 品牌掌门人菲尔·斯宾塞也承认了这一点，他认为如果要想在日本市场上站稳脚跟，微软需要更多像《女神异闻录 5》或者《仁王》这种“贴地气”且适合日本人的游戏。而在今年的 E3 上，我们就看到了像《龙珠 Z 战士》和《血狱法典》的日式游戏登陆 Xbox One。



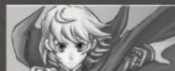
■《蓝龙》


■《魔界战记5》

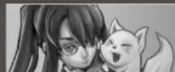
编辑围观 COMMENTS


水无月

早年 X360 时代微软为了打入日本市场，砸重金拉拢了一大批日厂在 X360 上推出独占作品。不过这一举措最终并没有帮助 X360 取得主机战争的胜利。而到了 Xbox One 时代，微软在日本的处境更加艰难，也很难再像 X360 时代那样花大力扶持日厂，因此现在尽管有了一些日式游戏的跨平台作品，但前途依旧不容乐观。


纱迦

是这个理儿没错，但实际上这个问题不是你愿意洒钱就能搞定。日本市场（不光游戏）是一个极其封闭而特殊的环境，天生排斥海外文化，有兴趣的朋友可以搜索“加拉帕戈斯现象”。即使到了 2017 年的现在，也只有乔布斯的 iPhone 等极少数成功案例。X360 早期不可谓不努力，也不是所有日厂都像 Level-5 收钱不出力，但最终的成果大家已经看在眼里了。


三日月

微软到底为什么不能成功进入日本市场？这个原因可能连微软自己都没有完全搞清楚。在从表面上来看，微软在支持小型日本游戏开发商的支持力度的确不高。是因为没市场所以不支持，还是因为不支持所以才导致没市场已经不重要了。重点是微软现在开始才亡羊补牢，只希望不是为时已晚。

业界声音 THE VOICE

我们经常可以听到玩家夸赞某款游戏做得好，因为其中有教程。但我们查看数据时会发现，根本没多少人去玩教程。这就好比你去商店买了东西，回家后也不会看说明书一样。



原田胜弘
“《铁拳》系列”制作人

《铁拳 7》自 6 月份发售以来备受玩家好评，系列制作人原田胜弘在接受外媒访问被问到为什么本作没有像其他格斗游戏那样有一个单独的教学模式时，他如此回答道。

体感时代结束？Kinect 宣布停产

对于很多有关注业界的玩家来说，Kinect 宣布停产只是迟早的事情而已，而在 10 月 25 日，微软终于正式宣布 Kinect 停产。微软目前已经停止生产适配 Xbox One 的 Kinect，目前库存售出之后将不再生产新的产品。目前在线上商店中已经显示没有库存，不过在部分商店内玩家还是可以买到剩余的 Kinect。



在 2010 年刚开始售卖时，Kinect 成为了有史以来销售速度最快的消费性电子产品，但由于支持的游戏过少，以及微软后续发售 Xbox One 同捆版的缘故，其人气和销量一直下滑。另外微软还表示，在停产之后，他们还将对继续购买了 Kinect 的消费者提供服务与支持，但对于开发者套件的支持目前还没有明确的表态。对于专注于混合现实技术的微软来说，放弃 Kinect 也不难理解。不过 Kinect 并没有就此离开这个世界，HoloLens 的 AR 头戴装置里装着的就是 Kinect 的感应器。



CALENDAR 周·游记

2017.10 Oct

星期四

12 ●在 BioWare 任职了超过 14 年，曾参与制作“《龙之世纪》系列”的 Mike Laidlaw 宣布离职。这也是继六月 Aaryn Flynn 离职后，第二位在 BioWare 任职时间超过十年的制作人离职。



星期五

13 ●索尼宣布将在今年年末以及明年内发售超过 60 款对应 PS VR 的游戏。



星期六

14 ●知名慈善售卖网站 Humble Bundle 宣布被 IGN 收购，Humble Bundle 经常会以非常实惠的价格售卖游戏捆绑包，并将筹得的资金捐给慈善机构。

2017.10 Oct

星期日

15 ●BNEI 宣布 PS4 游戏《银魂乱舞》繁体中文版将于 2018 年 1 月 18 日和日版同步发售，首发特典为玩家之前投票选出的“新阿姆斯特朗旋风喷气阿姆斯特朗炮”。

星期一

16 ●NS 版《毁灭战士》发售日确定为 11 月 10 日。



星期二

17 ●传奇影业宣布，3DS 游戏《名侦探皮卡丘》真人电影拍摄时间确定为明年 1 月，拍摄将在伦敦进行，电影演员、配音等信息暂未公布。



星期三

18 ●Capcom宣布《生化危机7》全球出货量突破400万。
●EA宣布关闭曾开发过“《死亡空间》系列”和《神曲地狱篇》的Visceral Games，其成员将会转入EA其他团队和项目。而此前由它负责的《星球大战》项目将会交由EA温哥华继续开发。

星期四

19 ●NS进行了4.0.0系统更新，系统语言追加了简繁中文，然而仅在对应软件中以中文显示，系统语言将以英文显示。同时还将支持视频录制和数据转移。

星期五

20 ●Square Enix宣布《最终幻想15》多人模式将延期至11月初，同时价格也会从原本的1500日元上调到1980日元。
●《NBA 2K18》国行版发售。

星期六

21 ●BNEI公布游戏PS4游戏《全金属狂潮 谁与争锋》，类型为SRPG，暂定2018年发售。同时公布的《全金属狂潮》第四季动画的最新PV。

星期日

22 ●“《闪电十一人》”系列最新作《闪电十一人 阿瑞斯的天秤》公布最新情报，将在2018年夏季发售，对应平台为PS4/NS/iOS/安卓。

星期一

23 ●Atlus正式公布“《真·女神转生》系列”最新作《真·女神转生V》，登录平台为NS，发售日未定。
●根据游戏工委的版号查询页面，《索尼克 力量》的PS4和Xbox One国行版均已过审。

星期二

24 ●《潜龙谍影 生存》发售日确定为明年2月20日，欧版则要比其他版本迟一点，为2月22日。
●《重装机兵XENO》正式公布，由角川游戏负责开发，登陆PS4和PSV平台。故事讲述了“主人公与人类最后的少女之间的爱情故事”。系列特色的赏金猎人和战车改造将会保留。

星期三

25 ●据外媒报道，微软目前已经停止生产Kinect。
●《动物之森》手游正式公布，11月下旬上线，对应iOS/安卓。



这就是未来 服务型游戏让游戏业产值翻了三倍

在杂志的427期里，新闻情报站曾提过Square Enix社长松田洋祐关于“服务型游戏”的言论，他认为游戏不应该单纯以发售初期的游戏内容，而是要通过长期更新来留住用户。那么事实上市场对于这些游戏的反映又是如何呢？从数据来看，服务型游戏的确非常适合当今潮流，玩家喜欢不喜欢另当别论，但至少从利润来看，服务型游戏非常适合业界。

电子商务公司Digital River在近期发布了一份报告指出，服务型游戏使整个游戏产业的价值翻了三倍。报告中还指出，在2016年，付费PC游戏的全部数字收入中有四分之一是来自追加内容。其主要是因为玩家消费倾向改变了，他们更倾向于花更多的钱去玩一个能不断更新的游戏，而不是花60美元去玩一个重复度不高的常规大作。而且越来越多的玩家会选择不第一时间购入游戏，而是在游戏发售一段时间，开始打折后以更加便宜的价格购买游戏。而附加内容能在满足玩家的同时，弥补开发商因为游戏折扣而导致的损失。总的来说就是，虽然花60美元买游戏的玩家少了，但他们最后在这款游戏上花的钱，却是以往的三倍。

不过从实际情况来看，对于玩家来说，这种现象也不全算是坏事。《彩虹六号 围攻行动》和《BF1》就是很好的例子，前者更是依靠着不断更新的游戏内容获得了众多玩家的好评，无论是销量还是人气都比刚发售时高了不少，算是一个商家和玩家互利互赢的例子。



业界声音 THE VOICE

因为现实世界就很黑暗啊。



横尾太郎
本体为头套的游戏制作人

“《尼尔》系列”的监督横尾太郎所制作的游戏剧情大多都是黑暗向，当被问道这是为什么时，他解释道电子游戏大多都是模仿现实世界，而他只是比其他人都“模仿”得更加好而已。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.11.1——2018.3.17

不知道 10 月内那么多大作中各位都购买哪些作品？虽然艰难地度过了 10 月，但可不要庆幸，紧接着的万圣节打折、黑五打折、双 11 打折还会继续摧残你的钱包。

注
❶标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年11月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	.hack//G.U. 最终编码	.hack//G.U. Last Recode	BNEI	479港币	角色扮演	日文版	12岁
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Activision	428港币	主视角射击	中文版	17岁

攻略预定　砂加

从《COD 现代战争 2》开始，这个系列就基本告别了赖以成名的二战。在经过现代战争和未来战争的反复冲击，玩家关于回归二战的呼声越来越高，于是《COD 二战》就应运而生。本作同样由战役、多人对抗、丧尸这三大模式构成，战役模式以欧洲战场为主，将一改系列以爽为主的风格。多人对抗同样回归二战，加入了全新的“推车”模式。丧尸模式将更加注重恐怖要素，当然玩家热爱的隐藏要素和彩蛋也是必不可少的。本作能否成功回应玩家的期待，11 月 3 日答案即将揭晓！

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4 / XONE / NS	索尼克 力量	Sonic Forces	SEGA	268港币	动作	中文版	10岁
7	XONE	超级幸运狐	Super Lucky's Tale	Microsoft	88人民币	动作	英文版	全年龄
7	PS4	地平线 零之曙光 冰尘雪野	Horizon Zero Dawn Frozen Wilds	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC

攻略预定　宇宙人

《地平线 零之曙光》的大型 DLC 即将到来，女主角亚罗将会来到北方边境的高山地带，在这片冰冻且荒芜的土地中进行探索。除了恶劣的天气外，其中还有一座活火山，山顶浓烟密布、雷光闪动，机械兽的咆哮也更为猛烈，整座雪山看上去危机四伏。虽然自 E3 公布以来仅有一段影像宣传，并没有公布其他实质性的情报，但这精美的雪山风光就相当值得玩家们去一探究竟。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
9	NS	真·三国无双7 帝国	真・三國無双7 Empires	Koei Tecmo	468港币	动作	日文版	12岁
9	NS	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	468港币	动作	日文版	12岁
9	NS	无双大蛇 2 终极版	無双OROCHI 2 Ultimate	Koei Tecmo	468港币	动作	日文版	12岁
10	NS	毁灭战士	DOOM	Bethesda	468港币	射击	英文版	17岁
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇	Need for Speed Payback	EA	449港币	竞速	中文版	12岁
11	PS4	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	468港币	角色扮演	中文版	全年龄
14	PS4 / XONE / NS	乐高 漫威超级英雄2	Lego Marvel Super Heroes 2	WB Games	429港币	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 / XONE / NS	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar	未定	动作冒险	英文版	17岁
16	NS	RiME	RiME	Grey Box	258港币	动作冒险	英文版	全年龄
17	3DS	精灵宝可梦 究极之日/究极之月	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Nintendo	312港币	角色扮演	中文版	全年龄
17	NS	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	468港币	角色扮演	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	模拟人生4	SIMS 4	EA	340港币	模拟育成	中文版	13岁
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ	STAR WARS Battlefront Ⅱ	EA	449港币	主视角射击	中文版	17岁
22	PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音DX	初音ミク Project DIVA Future Tone DX	SEGA	498港币	音乐	中文版	15岁
28	NS	生化危机 启示录 1+2	Resident Evil Revelations 1+2	Capcom	208港币	动作射击	日文版	17岁
30	PS4 / NS	信长之野望 大志	信長の野望・大志	Koei Tecmo	508港币	策略	日文版	全年龄
30	PS4	小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	リトルウィッチアカデミア　時の魔法と七不思議	BNEI	479港币	动作角色扮演	日文版	全年龄
30	3DS	卡比 豪华大乱斗	カービィ バトルデラックス！	Nintendo	342港币	动作	日文版	全年龄
30	3DS	进击的巨人2 未来的坐标	進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft	410港币	动作	日文版	17岁

2017年12月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	NS	异度神剑2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	508港币	角色扮演	中文版	13岁
5	PS4	丧尸围城4 弗兰克合集	Dead Rising 4: Frank' s Big Package	Capcom	368港币	动作冒险	英文版	17岁
7	PS4	假面骑士 巅峰战士	仮面ライダー クライマックスファイターズ	BNEI	439港币	动作	中文版	未定
7	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	488港币	动作射击	日文版	未定
7	PS4	如龙 极2	龍が如く極2	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	未定
12	PS4 / XONE	生化危机7 不是英雄	RESIDENT EVIL 7 biohazard:NOT A HERO	Capcom	免费	动作冒险	中文版	DLC

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
12	PS4 / XONE	生化危机7 佐伊的结局	RESIDENT EVIL 7 biohazard:END OF ZOE	Capcom	119港币	动作冒险	中文版	DLC
14	PS4 / PSV	数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー	BNEI	479港币	角色扮演	中文版	15岁
21	PS4 / NS / PSV	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士	リディー&スールのアトリエ ~不思議な絵画の錬金術士~	Koei Tecmo	465/310港币	角色扮演	日文版	12岁
21	PS4 / XONE	大神 绝景版	Okami HD	Capcom	228港币	动作	日文版	全年龄
21	PS4	偶像大师 星光舞台	アイドルマスター ステラステージ	BNEI	未定	音乐	中文版	12岁

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4	少女与战车 梦幻战车大会战	ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	未定	射击	日文版	未定
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	英文版	未定

2018年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	PS4	二之国II 荣归王国	二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5	479港币	角色扮演	日文版	未定
11	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	468港币	动作	中文版	未定
16	PS4	街头霸王V 街机版	Street Fighter V Arcade Edition	Capcom	308港币	格斗	中文版	未定
18	PS4 / PSV	银魂乱舞	銀魂亂舞	BNEI	479港币/399港币	动作	日文版	未定
25	PS4 / NS / PSV	四骑姬教导谭	あなたの四騎姫教育譚	日本一	398/362港币	动作角色扮演	日文版	未定
27	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	428港币	动作	中文版	未定

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	479港币	格斗	中文版	未定
8	PS4 / XONE	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンラインフェイタル・バレット	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	未定
15	PS4 / PSV	某魔法的电脑战机	とある魔術の電脳戦機	BNEI	468港币	动作	日文版	未定
15	PS4 / PSV	圣剑传说2 玛娜的秘密	聖剣伝説2 SECRET of MANA	Square Enix	268港币	动作角色扮演	中文版	未定
20	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	428港币	动作冒险	中文版	未定
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
22	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	17岁
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁

2018年3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
17	PS4 / XONE	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定

2018年早期

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	XONE	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	未定	动作	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4	汪达与巨像 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	七大罪 布里塔尼亚旅人	七つの大罪 ブリタニアの旅人	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / XONE	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	未定
春	XONE	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / NS / PSV	进击的巨人2	進撃の巨人2	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	未定
春	PS4 / XONE	真·三国无双8	真·三國無雙8	Koei Tecmo	未定	动作角色扮演	中文版	未定
春	NS	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定
春	PS4 / PSV	重装机兵Xeno	メタルマックスXeno	角川Games	未定	角色扮演	日文版	未定

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

在 10 月 18 日举行的 PlayStation 中国新品媒体会上，官方公布了多款国行游戏的发售日期和具体情报。玩家们关注的 PS4 独占作品《GT 赛车 竞赛》也在这次媒体会上透露国行版本正在制作中。微软方面，“Xbox One X Project Scorpio 限量版”在各大平台的预售均在极短时间内被热情的粉丝们秒杀。而玩家们密切关心的 Xbox One 国行解锁问题也终于在近期有了新的进展，具体的解锁方式各位可自行在网络上搜索。

无兄弟不篮球，无2K不游戏
《美国篮球协会18》于10月正式发售

作为当今最火热的篮球游戏系列，“《NBA 2K》系列”的作品是不少喜爱篮球的玩家们的首选。系列的最新作《NBA 2K18》已于 9 月正式发售，但中国玩家们最为关心的还是本作的国行版本的具体发售日。在玩家们的热切期盼以及 PlayStation 中国的努力之下，本作终于正式来到中国！国行版本的译名为《美国篮球协会 18》。

《美国篮球协会 18》的数字版已于 10 月 10 日登陆国服PS商城，而标准版的发售日为10月20日。数字版和标准版的售价均为 299 元人民币。本作的标准版除了提供游戏光盘外，还提供了 5000 虚拟币、10 周 MyTEAM 包、虚拟欧文球衣、PS Plus 会员 14 天。此外，本作还提供了包含 PS4 Pro 或 PS4 主机的限量珍藏套装，各套装相关信息见下表。

作为 PS4 的国行游戏，本作在中文化和联网服务器的质量上做了不少努力。本作的中文化程度相当彻底，包括 UI 中的部分字体也进行了简体中文的替换。虽然存在着某些球员的译名与球迷们的常见译名不一致这种小问题，但好在数量不多，整体的中文化质量相当不错。在联网方面，由于专门在国内架设了《美国篮球协会 18》的服务器，因此各位国行玩家无需过于担心本作的联网比赛质量。

除了这些国行专属内容外，《美国篮球协会 18》本身也有不少特色。本作提供了多种游玩方式，玩家们可以在 NBA 赛事中规划自己的生涯、在 The Playground（街头公园）模式中上场比赛、加入半职业联盟，或是在全新的开放式近郊环境中探索商店与场地。本作还提供了全新的 My PLAYER（辉煌生涯）升级与代言系统，以及 NBA 球星云集的史上最大角色阵容等诸多新内容。除了丰富的游玩方式外，本作还可以通过收集球员卡来组建自己的梦幻球队。球员卡包括了历史上及当代的 NBA 传奇人物。在操作方面，本作加入了全新的动态系统，无论是运球还是未持球时的动作，都不再会以固定的动画进行呈现。除开 NBA 球队外，本作的播报员阵容也极其强大，诸如科比·布莱恩特和凯文·加内特等传奇人物将轮番进入转播间，为玩家们播报一场场精彩的 NBA 比赛。

喜欢篮球和 NBA，又想在游戏中顺畅地来一场篮球比赛的你，可一定要试试《美国篮球协会 18》，全新的篮球巨星和经典比赛将从你的手指间诞生。

套装	PS4 Pro 《NBA 2K18》限量珍藏套装 黑色	PS4 《NBA 2K18》限量珍藏套装 黑色	PS4 《NBA 2K18》限量珍藏套装 冰河白
内容	1.PS4 Pro 1TB 电脑娱乐主机x1 内含：DS4无线控制器（黑色）x1	1.PS4电脑娱乐主机（500GB版）x1 内含：DS4无线控制器x1	1.PS4电脑娱乐主机（500GB版）x1 内含：DS4无线控制器x1
	2.DS4无线控制器（钢铁黑）x1	2.DS4无线控制器（熔岩红）x1	2.DS4无线控制器（熔岩红）x1
	3.《美国篮球协会18》套装版x1	3.《美国篮球协会18》套装版x1	3.《美国篮球协会18》套装版x1
	4.PS Plus 12个月会员卡x1（免费）	4.《美国篮球协会18》珍藏版PS4上盖x1	4.《美国篮球协会18》珍藏版PS4上盖x1
		5.PS Plus 3个月会员卡x1（免费）	5.PS Plus 3个月会员卡x1（免费）
售价	3499元	2799元	即将上市
预览			





简单有趣还能双人同乐
《钠克的大冒险 - 双英与古代兵团》于10月24日正式上市



如果你最近已经厌倦了诸如《血源诅咒》或者《仁王》这种高难度硬核游戏，只想找一款简单但又有趣的游戏作为放松，那么这款《钠克的大冒险 - 双英与古代兵团》值得一试。作为国行 PS4 首发护航作的续作，本作的推出就已经说明了国行 PS4 在这几年的发展，而与前作相比，本作也有着诸多改变。

《钠克的大冒险－双英与古代兵团》已于 10 月 24 日正式上市，建议零售价为 249 元人民币。本作的初回特典为《钠克的大冒险 - 双英与古代兵团》原声带。

不高的难度是本作能让玩家们轻松游玩的原因之一。《钠克的大冒险》初代虽算不上高难度硬核游戏，但作为一款动作游戏，其本身对于一些非核心玩家来说就有一定门槛。而本次的续作不仅加入低难度的选择，还在游戏系统上提供了不少便利。由于主人公钠克本身是被各种零件和岩石包围，因此敌人在将这一层零件和岩石击碎之前钠克本身是不会受到伤害的，顶多就是零件的脱落会导致自身体积的变小。除了这一层保护零件外，钠克还可以通过打碎游戏中的日长石来增加自动护盾，敌人需要先打破这层护盾才能够击落钠克身上的零件与岩石。双重保护使得玩家们能在战斗中游刃有余。

除了不高的难度外，双人模式能让本作的乐趣进一步升级。在本作中，能够让两名玩家各控制一名钠克（红色钠克和蓝色钠克）共同战斗与冒险。与单人模式相比，双人模式下增加了不少特有的新技能，比如远距离的攻击和大范围的爆炸等等。另外，双人模式下还允许一名玩家（控制的钠克）瞬间移动到另一名玩家（控制的钠克）身边，从而来通过一些陷阱或者躲开致命的攻击。当然，掌握瞬移的时机非常关键，这也正是本作对两名玩家默契程度的考验。

在战斗系统上，本作加入了腿部的攻击以及各种特殊攻击技能。全新的技能树系统能让玩家通过技能树来获得新的技能或者能力加成。而游戏关卡中的不少谜题都与钠克形态的变化息息相关，如何利用钠克的能力来解开一个又一个的谜题，是本作的核心内容之一。

虽然近期国行 PS4 游戏好作频出，但《钠克的大冒险 - 双英与古代兵团》绝对是其中的老少咸宜之作！

这一刻，《洛克人》灵魂附体
《麦提9号》于10月26日开售

2D 横版卷轴、机器人、稻船敬二，当这三个关键要素出现时玩家们首先想到的一定是经典的游戏系列《洛克人》。虽说由于种种原因，玩家们已经很难再次看到这三个要素都具有的《洛克人》最新作了。但所幸，这三个要素在《麦提 9 号》这款作品中再次出现。

《麦提 9 号》已于 10 月 26 日登陆 PS4 平台，建议零售价为 189 元人民币。无论是购买光盘版还是数字下载版的玩家，都能够获得奖励道具“复古英雄”、“雷”、“黄金贝克”和“巨大雷电原子”。

一种神秘病毒席卷全世界，所有机甲生物都变得狂暴无比。在本作中，玩家将扮演贝克，这台惟一能对这种病毒有免疫力的机器人，贝克同时也是无敌机器人战队中的九号。为了通过游戏中的 12 道关卡，贝克将进行奔跑、起跳、引爆，甚至是使用从敌人那里盗取的武器和能力。和贝克一起，去击败强大的“无敌战队”的机器人同类，并与威胁整个行星的终极邪恶势力作战吧！

本作的每一个环节，都是由拥有多年经验的日本游戏开发团队及稻船敬二担纲制作。因此，玩家们在看见本作不少新要素的同时也能发现不少老特色。游戏提供了 8 个强大的同党供玩家们挑战，击败他们后将能够解锁变形能力，从而获得独特的技能。除了普通的闯关模式外，游戏还提供了包含数十个小任务的单人玩家挑战模式，以及连续对抗 BOSS 的挑战头目模式。此外，本作还提供了在线对战的双人玩家竞速战以及双人玩家合作执行数十个在线任务的挑战模式。在拥有诸多在线模式的同时，排行榜和排名也是必不可少的。既然开发团队成员多为老将，那么本作自然不会缺少复古氛围。本作特别为玩家们准备了可选的整个游戏音轨均为芯片音乐的版本，玩家可自行开启或关闭芯片音乐！

无论你是“《洛克人》系列”的老玩家还是 2D 横版卷轴的爱好者，这款由稻船敬二开发的作品都值得一试。



Xbox FanFest即将登陆首都北京



在近两年的 ChinaJoy 上，微软都成功举行了 FanFest 的活动，并受到了广大 Xbox 粉丝的欢迎。FanFest 是微软在全球各大重要展会上为回馈粉丝特别举办的 Xbox 游戏聚会活动，多年来已经成为了 Xbox 的一项传统。为了庆祝Xbox One X全球同步上市，同时也是为了感谢所有 Xbox 中国粉丝三年来的陪伴，微软将把中国第三场的 Xbox FanFest 设立在首都北京，并为热爱 Xbox 游戏的玩家们带来一场特别的双十一狂欢。在 11 月 11 日晚上，每一位抵达现场的 Xbox 粉丝都将尽情享受专属的欢聚时刻！

在这次北京站的 Xbox FanFest 上，粉丝们将能够体验到现今机能最强的主机 Xbox One X，以及众多支持 Xbox One X 性能强化的豪华大作！你将与全球玩家一起同步感受真实的力量，以及 60 帧、HDR、原生 4K 超高清极致画面带来的无与伦比的震撼！

除了能够体验到主机和游戏外，FanFest 也是线下聚会的绝佳机会！粉丝们将在活动现场遇到众多和自己一样的忠实玩家。一起在 FanFest 中体验最新的游戏，在最舒适的氛围里面基交流并互换心得。记得交换你们的 GamerTag/Live ID，回家继续联机！

微软为参加 FanFest 的粉丝们准备了非常丰厚的奖品，只需参与现场游戏试玩，便能够拿到各种限量稀有的 Xbox 周边产品，其中更有仅在 FanFest 北京站才能获得的独占好礼。现场更有幸运福利和神秘大礼降临。

如果你是 Xbox 的粉丝，同时又渴望着线下与同好进行交流，那么便赶快来报名本次北京站的 FanFest 吧！具体的报名方式以及更多后续详情请关注 Xbox 的官方微博以及 Xbox 官方微信“会员之家”。在双十一的晚上感受真实的力量吧。



直击CAPCOM大阪总部！



怪物猎人 世界

6小时试玩报告

核心制作人采访

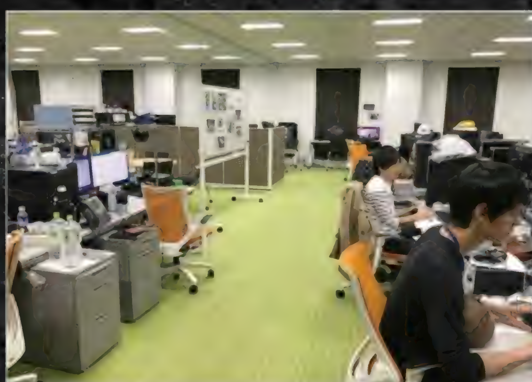
在10月16日，《游戏机实用技术》和"VGtime游戏时光"再次受到Capcom的邀请前往大阪的Capcom总部，这次采访与试玩的内容正是重量级的《怪物猎人》新作——《怪物猎人 世界》。本作不仅画面高清化，各种要素的变动也非常惹人注目，更别提系列首次的中文化了！那么本作所展现出来的世界到底是陌生还是熟悉？答案就在以下的试玩介绍以及专访内容当中。

文 果汁&古林　美编 Juxi

迈入《怪物猎人 世界》的开发工作室！



■开发大楼门口的海报，正在热售的NS版《怪物猎人××》的海报最为醒目。



▲开发组办公室一景，除了怪物以外，白板上还贴着一些地图的设定。

经 Capcom Asia 的热情邀请，小编们得以进入构建起《世界》的核心场所——开发组办公室。开发组成员基本都在 Capcom 第 2 开发大楼，大楼内部的环境干净整洁，大门内摆放着近期热门游戏的海报。距离游戏发售还有 3 个月左右的时间，即使是午休的时间也还能看到有不少员工仍然在办公室内奋战。据工作人员所说，办公室内的开发人员并非是开发组的所有成员，整个《世界》的开发组人数规模达数百人，是投入非常大的一款作品。看着开发人员们紧张忙碌的身影，也使小编更加期待游戏成品了。



▲位于试玩室内的《怪物猎人 世界》早期宣传海报，雄火龙的身姿依然帅气。

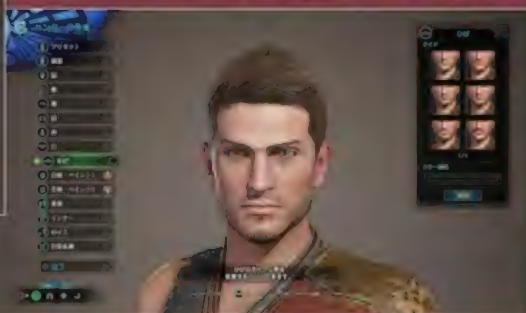
猎人们即将迈向新大陆
——《世界》所展现出来的世界

本次官方提供的试玩版非常厚道，从游戏开始的流程至早期的任务都可以游玩。笔者的游戏时间约有 6 小时，足够完成官方提供的主线任务，只可惜缺乏做装备的时间导致最后讨伐蛮鄂龙的时候较为吃力，也体现出了《怪物猎人》的核心难度。游戏在调查据点里切换楼层或进入房间的时候都有一个稍长的读盘时间，不过幸运的是在大地图探索的时候只需进入时载入一次即可，整张大地图之间的区域是无缝连接的。试玩所使用的主机均是 PS4 Pro，游戏过程中帧数稳定，掉帧的情况虽然存在但是非常少。总体来说，本作的进化点非常多，但同时也保留了系列核心的玩法，新手可以根据教程与各种快捷操作融入猎人的世界，而老手也能根据原本的操作方式迅速上手。

焕然一新的自定义角色



▲女性角色的化妆一项，除了颜色以外，妆的位置和大小也可以调整。



►男性角色自定义的胡须一项，右侧可以看到有各种不同样式的胡须可供选择，就连胡须的颜色也可以自由更换。

伴随着画面的高清化与剧情演出的强化，玩家所操作的自定义角色也会经常进入玩家的视野，因此捏出一个漂亮或者勇猛的角色想必是许多玩家的需求。本作配合这些趋势强化了自定义角色的部分，玩家在游戏初期就需要创建自定义角色，可以详细设定角色的各种参数，比如脸部轮廓、肌肤颜色、发型、表情等等。尤其是脸上的细节比如



震撼的剧情演出

从游戏序章到玩家主要活动的调查据点为止，在短短的这段流程里已经能看到不少系列不曾出现过的剧情演出。再加上游戏开头的逃命过程，让人感觉本作的演出下了非常大的功夫，在给予玩家压迫感的同时也让玩家能更好地融入本作的世界当中。与系列前作不同的是，《世界》有着自己的一条具体故事线，玩家不再只是单纯地接任务升 HR，而是需要和各个有头有脸的 NPC 对话，观看剧情内容后再根据目标完成任务。

猎人的活动基地・调查据点

本作中玩家需要扮演“新大陆古龙调查团”团队的其中一名猎人，调查每 10 年一次便会为寻求新大陆而进行渡海行为的古龙现象，猎人们进行补给和各种活动的场所就是调查据点。调查据点相比系列作的村庄要显得更为广阔，最明显的例子就是分为了 4 层，玩家可以通过楼梯徒步前往各个楼层，也可以通过电梯进行快捷移动。本文并没有介绍完调查据点内的所有设施，更多设施需要等待官方后续公布。

食堂（食事场）

系列经典吃“猫饭”的场所，与食堂的厨师猫对话就能选择不同的猫饭食用。和前作相同，食用猫饭不仅能增加能力值，还可发动相应的技能。本作中的猫饭可以在食用十分钟后在营地里再次食用，这代表出任务前忘记吃猫饭、任务途中力尽后依然有机会得到猫饭的 Buff 效果。在猫饭的选择上，除了可以与前作一样自由选择食材外，本作还新增了“套餐”的选项，玩家可以直接查看各个套餐的效果以及发动技能，然后方便地选择食用哪种喜爱的套餐。



▲猫饭动画的美味度再次增加！在猫饭界面里可以查看的信息非常多，除了技能种类外还有新鲜食材的数量、技能发动条件、发动机率等详细数据。

自宅（マイハウス）

拥有查看、更换装备和道具等功能的设施，基本功能和前作相比变化不大。最大的变化是新增了一个训练区域，玩家可以自由选择武器在训练区域中练习。训练区域内会提供一些木桶作为玩家的攻击目标，画面左侧会提供当前装备武器的基本操作方式，左下角还会列出武器的一些基础连招，对玩家练习武器有很大帮助。随着流程推进满足条件后，玩家还可以搬家，详情可以等待官方的后续情报。



▲当玩家挥舞武器的时候，画面上方还会列出玩家的操作按键，方便玩家参考。

▼只要调查训练区域内的道具箱，就可以自由更换装备。



眼耳口鼻等要素都可以仔细调整，直到玩家捏出一张满意的脸为止。至于初始服装以及角色声音等系列前作也有的自定义选项依然保留，可供玩家自由设定。





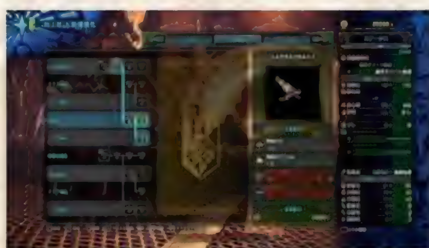
▲颜色、纹样自不用提，就连猫毛的长短粗细也可以自由调节。

◀捏好角色后，就可以在过场动画里看到自定义角色帅气的一面了！

现代判断一个人成功的标准是“有房有车又有猫”——虽然这是句玩笑话，但不能否认爱猫风潮在哪个国家都非常流行，《怪物猎人》系列”本身就有非常可爱的吉祥猫“艾鲁猫”，而本作中更是顺应潮流，除了可以捏人外，还可以创建一只你喜欢的同伴艾鲁猫！“捏猫”和捏人基本同样厚道，玩家可以调整上至猫的种类、下至猫的毛发长短粗细等参数，为喜欢单机游戏的玩家提供温暖贴心的“吸猫”服务。

加工屋

位于 2 层工房区域内，与系列作相同，是利用怪物素材以及矿石等道具生产、强化装备的设施。本作中武器的强化可以直接查看派生路线图，玩家可以清晰地看到武器的强化派生路线。但是强化武器所需的素材依然是需要玩家获得一次才能显示，不会直接列出。



▲武器强化界面，可以看出派生路线非常清晰。



▲等级1的火耐性技能数值+6，而等级2的就是+12，可以看到等级3还会附加防御力提升的效果。

防具在本作中不再分开为近战与远程，使用统一的装备，但是近战武器依然拥有减轻一半伤害的 Buff，所以实际效果与系列作没有什么区别，惟一的分别就是更换武器非常方便。在生产防具的界面里，防具详细、装备技能和生产必要素材都会清晰地列出。值得一提的是，本作的防具试穿可以分部件一件件试穿，非常方便查看混装的视觉效果。防具的装备技能也与前作有所区别，本作中不再通过叠加防具部件的技能点数来发动技能，而是每一件防具部件都能发动一个技能。但是这些装备技能带有等级数值，需要通过叠加相同的技能，技能等级才可以提升，使得技能的效果更加明显。



◀除了分部件的5个技能外，凑齐一套的防具可以额外多发动一种套装技能，图中的便是蛮颚龙套装的技能“蛮鄂龙之力”。

◆猎虫与弩的定制项

在 14 种武器当中，操虫棍与两种弩都有着特别的定制项目，在加工屋里可以选择。操虫棍是购买与强化猎虫，弩则是装备强化部件。





▲猎虫的强化与武器一样，同样有完整的派生路线显示，画面右侧可以看到猎虫的各种属性。



▲弩的强化是装备强化部件，共通的强化部件有减轻后座力、加快上弹速度、稳固弹道、强化接近射击与强化远距离射击，重弩还多一项盾牌部件。最初的弩只能装备1个强化部件，但随着武器的强化，武器的珍稀度上升后，可以装备的强化部件也会变多。



▲本次小编试玩觉得手感非常好的轻弩，配合上弹速度加快的配件可以在战场上灵活移动。

道具店（物资补给所）与武器店（武具屋）

道具店位于 1 层流通区域内，可以买卖道具，和前作同样，道具种类会随着流程推进而变多。武器店位于加工屋附近，可以买卖武器。

生态研究所

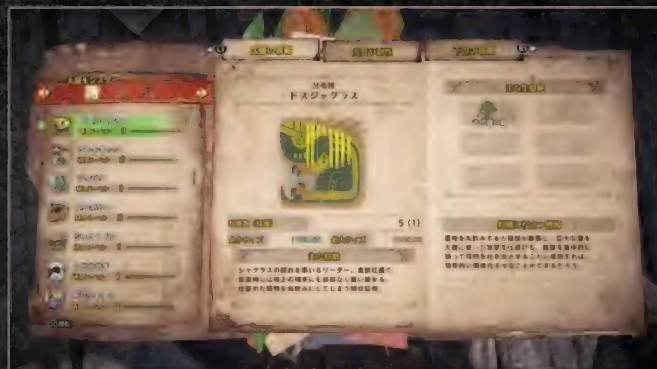
本作新增的设施，与会在后文提及的本作核心要素“生态地图”有着紧密联系。生态研究所里记录了各种大型怪物的图鉴以及研究等级，研究等级可以通过调查地图内的怪物痕迹提升，一旦研究等级提升到足够的数值，就会开放怪物的各种调查成果，比如包含怪物弱点的图鉴内容、生态情报以及导航等级的奖励。



▲除了研究等级外，怪物还有一个导航等级，与地图中为玩家带路的导航虫相关。导航等级越高，导航虫的带路也就越准确，甚至还能预测怪物下一个前进方向。

▶在怪物图鉴里可以查看怪物的特征以及弱点情报，非常直观。







集会所

位于调查据点 4 层的独立区域，包含斗技场、社团管理所以及任务板、食堂、自宅、道具店等基础设施，在系列作中是各个玩家进行联机的场所。本作的集会所最大能容纳 16 名玩家进行联机，但玩家们在联机的时候可以在调查据点内自由走动，无需待在集会区域才能接任务。除了系列经典的碰酒杯动作外，玩家们还可以玩扳手腕消磨等待的时间。

◀集会所里依然有漂亮小姐姐当看板娘喔。



斗技大会里能接斗技大会任务，和系列作基本相同，是限定了装备去讨伐特定怪物的任务，按照任务完成的时间可以获得相应的报酬；社团管理所则是类似于“公会”的系统，一旦加入某个社团，社团内的玩家们在联机时就可以前往社团专用的集会区域，非常方便朋友们一起聚集联机。一个社团的最大人数为 50 人，而一名玩家最多能从属于 8 个社团，因此有不同圈子的朋友一起狩猎，分别加入不同的社团也是完全没有问题的。



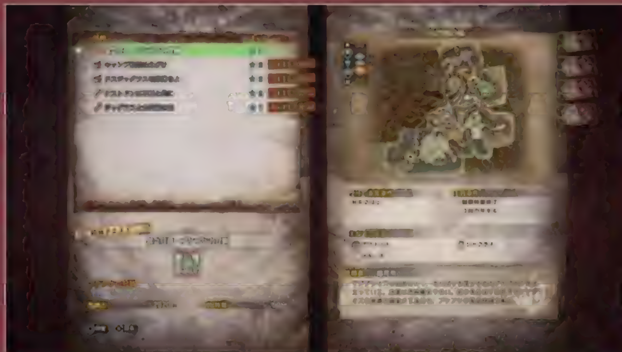


▲斗技大会任务也是锻炼技术、挑战极限的一环。

◀创建社团的玩家可以设置社团的图标，一旦加入社团，玩家名字左侧就会显示社团的图标。

任务

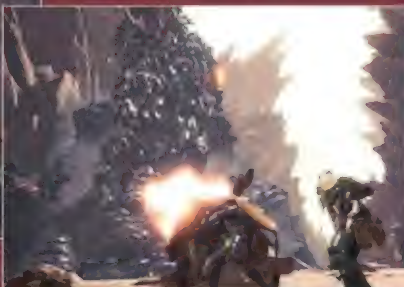
本作的任务主要分为主线任务与自由任务，并且没有区分单机与联机的任务，因此玩家在前往其他玩家的集会所后，即使不进入集会区域也能在任务板上接其他人的任务。主线任务是指推动故事流程的关键任务，按照顺序一个个完成就能触发紧急任务并提升任务星数，但是在联机的时候，已完成的主线任务是不能再接的，想要再体验就只能通过参与别人任务的方法；自由任务则类似于支线委托，可以从 NPC 身上领取或是满足条件自动触发，自由任务不限制完成次数，即使是完成过的任务也可以随时再接。



◀在包含过场动画的主线任务中，如果是伙伴们合力完成任务，就需要任务领取者先看完一遍过场动画，其他玩家才能进入任务。因为看完动画再退出任务很麻烦，这时候就需要在主菜单里使用救难信号直接在任务地图内求救了。

在试玩流程中，小编看到了捕获古龙的紧急任务，也是试玩版的最后一个任务，目标是古龙“熔山龙”。这个任务的进行方式与一般任务的流程不太相同，除了普通的狩猎任务外，本作还存在与这个紧急任务类似的特殊任务，让玩家能体验不同形式的任务流程。







▲▶演出非常震撼的紧急任务，巨型怪物与开炮击退，不禁让人回忆起老山龙时代。

探索

探索虽然也算作任务的一种，但不是从看板娘或是任务板上接，而是在流程开启后直接前往大地图进行探索。探索类似系列作的采集类任务，可以在地图内自由探索，无论是搜集素材还是讨伐怪物皆可，甚至还有NPC会提供一些支线目标，不想探索的时候便可以开启地图快速移动回调查据点。一张大地图里存在1个以上的营地，其余方位的营地可以通过探索开启，本次的试玩流程中就有这样的教学向探索。



▲没有时间限制后就可以在地图里悠闲地采集精算道具，还会偶遇NPC给予支线任务。

生态地图

本作非常核心的一个要素，玩家要完成任务或是探索地图全都要依赖这张“活”地图。生态地图记载了地图上的所有收集要素以及怪物的所在地，而要使这些标记更加准确，就需要玩家在地图里调查怪物留下的痕迹等能够收集的情报，一旦情报丰富后，生态地图就会提供许多对玩家有利的资讯。因此玩家在进入一张新的地图后，便应该积极搜集情报，完善生态地图的功能。



▲采集地、支线触发地点以及怪物所在地都会标示在生态地图内，把光标移动到这些图标上还能看到说明。地图还会实时显示怪物的移动轨迹，类似系列作给怪物扔染色球的效果。

地图介绍

本次试玩中提供了两张大地图，都是官方公布过的地图，很可惜没有玩到漂亮的珊瑚海，但能完整玩到森林和荒地两张各有特色的图也是非常爽的。本次地图的特色除了大和无缝衔接以外，还隐藏着非常多对狩猎有帮助的细节，比如说森林地图的洞窟里栖息的闪光虫，引爆它们后就会造成与闪光弹同等的效果，晕眩洞窟里的怪物。



▲在密林区域与毒妖鸟缠斗。

▼在平地区域激战雌火龙！

古代树森林

非常经典的一张森林地图，有视野开阔的平地区域，也有树木茂盛的密林区域，在密林区域里猎人甚至可以模仿人猿泰山玩藤蔓荡秋千的行动。作为游戏初期的地图，试玩流程中出现在森林里栖息的大型怪物都比较容易讨伐，但依然存在飞雷龙、蛮鄂龙等作为新手第一道门槛的棘手怪物。



大蚁冢荒地



包含荒漠与沼地的一张地图，试玩流程中出现的大型怪物为土砂龙与泥鱼龙。由于猎人在泥沼地上行动不便，因此讨伐盘踞此地的泥鱼龙需要留意自己所在的地形。旧怪土砂龙倒是和以前变化不大，但是外部肉质的坚硬效果更加明显，配合体型也颇有威慑力。

▲沼地里老朋友土砂龙。

◀系列传统的搬蛋任务怎么能缺席呢？



系列首次中文化！

在早段时间官方就已经公布本作会加入中文版的内容，让国内猎人们雀跃不已。经过进一步询问，可以确认中文是免费通过补丁的语言更新包追加，并且只有港版（包含港版实体与港服下载版）的《怪物猎人 世界》才能够下载中文更新包。想要体验中文版的玩家切记要购入港版！



《怪物猎人 世界》核心制作成员专访



制作人 辻本良三
执行制作 / 美术总监 藤冈要
总监 德田裕也

向未知的大陆扬帆起航

——请介绍一下，《怪物猎人 世界》（后简称为《世界》）这个企划是如何诞生的呢？

辻本：从第一作算起，"《怪物猎人》系列"也已经有长达10年以上的历史了。如今的游戏制作技术大幅进化，在这样的环境下，我们希望采用最尖端的制作技术再一次打造出《怪物猎人》的世界。而且有许多玩家都希望能在家用主机上化身猎人，畅游《怪物猎人》的世界，所以趁着这个机会，我们决定以最新的技术全力打造出一款家用主机平台的《怪物猎人》新作。这就是《世界》企划成立的契机。

——《世界》大概是在何时着手开发的？总共耗费了多长的时间？

辻本：应该用了……三年半左右吧？毕竟前期有很长一段时间都用于探索各种可能性。

藤冈：大概是在《4G》完成之后开始的。

——最大限度地利用周围环境，这样的游戏设计也是《世界》的一大特征。请问制作方在开发过程中是如何把控相关平衡度的呢？

德田：在我们开始制作本作的时候，市面上已经有很多以开放世界为核心的游戏了。这类游戏以广袤的地图为最大卖点，但我们却不打算突出地图的"大"，而要以地图的"密度"来决胜负。所谓的"密度"，就是让玩家每走一步，都能找到一些可以利用的东西，或是出现有所反馈的调查点等等。为了让玩家体会到这种"密度"，我们在环境设计方面下了很大的工夫。在地图环境加入大量的要素之后，再从中挑选出"《怪物猎人》系列"所必要的东西，最终化为如今的模式。至于"平衡"方面……

藤冈：基本来说，在环境设计方面，我们尽可能让玩家在现场获得物品后立刻就能派上用场。但在这样的反复中，也要特别注意不让"《怪物猎人》系列"特有的感觉流失。我们尤其注意这方面的程度把控。总而言之，跟以往的作品相比，我们更着重于将游戏做得"轻松"一些 容易上手，但又不失《怪物猎人》的风采。

——本作还加入了弱肉强食、怪物对战等极具冲击力的动作场面。请问这个想法是从何而来的呢？

藤冈：其实从一开始就决定这么做了。毕竟我们要做怪物的生态嘛。

德田：是的。我们想让环境里的各个要素都发挥作用，其中最值得利用的自然就是那些大型怪物了。所以我们在相当早期就决定要做大型怪物之间的斗争了。大型怪物的优点，自然是怪物自身也会进行移动，而玩家还可以干涉它们的行动。《怪物猎人》是那种可以与同一个怪物反复战斗多次的游戏，我们希望玩家的每次挑战都出现一些改变，而且怪物相争的画面也与本作的制作概念很符合，于是我们费尽心思，精心设计了它们的内部斗争。

——本作的舞台是全新的大陆，在美术设计方面的关键是什么？

藤冈：其实在《世界》的早期制作阶段，我们就意识到探索的重要性了。这一次，玩家需要调查一个人类所不曾涉足的大陆，无论是游戏剧情还是系统方面，都围绕着这一主题展开。接下任务、进行调查、收集线索……这种亲身发现新要素的探索感是非常重要的。在这样的大前提下，我们要"让玩家每次前进都能发现《怪物猎人》所特有的惊喜"。《世界》舞





▲新封面怪灭尽龙的形象充满魄力，黑白两种风格的切换也对应了"破坏"与"再生"的关键字。

台就是一片未知的大陆，所以在主线剧情展开的同时，玩家的调查也会越来越深入。踏入全新的世界时，还会产生"原来还有这种地方"、"原来是就是因为这个原因才会产生那样的现象"等充满新鲜感的想法。

——本作的一大特征"生态地图"，玩家需要亲手收集情报并充实地图，极具刚刚提及的"探索感"。请问这个想法的来源是什么？

德田：就如藤冈所说，因为这次的概念主题就是"前往闻所未闻的新大陆"，所以我们希望让玩家一步一个脚印，逐渐充实自己手头的空白地图。无论是游戏设定还是成就感方面，生态地图都与这个主题十分相配。

——本作新封面怪"灭尽龙（ネルギガンテ）"的设计实在十分独特，请问其概念原型是什么呢？

藤冈：这只封面怪的概念关键字是"破坏"与"再生"。不光是外表极具破坏力，在攻击的过程中，它甚至会把自己也破坏掉。感觉就像解除了限制器一样，无比凶残。而在破坏的过程中，灭尽龙还会不断再生。当时相关的游戏设计师提交了这样的设计理念，于是我们给它加上了更具压迫力的巨角以及更容易表达破坏与再生现象的尖刺，让它全身都能体现这种循环转换的过程。

——狩猎前的流程并没有太大变化，实际操作的手感却截然不同。尽管如此，本作带来的感觉依旧是《怪物猎人》。对于制作方来说，所谓的"《怪物猎人》风格"究竟是什么呢？

藤冈：确实，在本作的制作过程中，我们特别注重于"不被阻碍地流畅战斗"这个想法。比如说无缝连接的地图也是配合这一点而诞生的。但哪怕如此，"《怪物猎人》风格"——即这个系列所不可或缺的那些核心要素，也一直是我们的着重点。比如说在怪物与玩家之间充满进退之争的战斗，玩家的行动会让怪物产生相对的反应，而怪物采取的行动，也会逼迫玩家去思考战斗的策略。这就是《怪物猎人》战斗的基础。如果无法把握这方面的节奏感，很可能就会失去《怪物猎人》的根本。此外就是多人协力游戏，玩家可以一边沟通一边战斗。而在世界观方面，怪物与玩家化身的猎人都活在同一个弱肉强食的世界中，所以其中并没有绝对的善恶观念，玩家可以以猎人的身分自由地进行抉择。对于我来说，这些都是《怪物猎人》所特有的重要特征。

——从目前公开的情报看来，本作的故事性明显要比过去的系列作要强，请问故事量大概会有多少呢？

藤冈：跟至今推出的系列作品相比，本作在剧情方面给人相当不一样的感觉呢。有许多演出，并且有比较清晰的主线。

德田：这次在上位任务也加入了剧情。如果从这一点去考虑，剧情的确比过去的作品要多。也会出现系列中相当罕见的展开。

——各位在《世界》中最喜欢使用的武器是什么？

辻本：我最喜欢的就是锤子了。

藤冈：啊哈哈，你回答之后，就轮到我回答了。我最喜欢长枪。每次遇到这个问题，都是固定的答案（笑）。

德田：他们都只会使用自己喜欢的武器（笑）。

藤冈：不过在进行测试的时候，我们还是会去体验一下各武器的效果。然后根据操作的手感，再反馈给……

德田：等等，你根本就没怎么用过其他武器吧（笑）。总是在抱怨"可不可以让我快点用长枪啊"。

辻本：我则是"可不可以让我快点用锤子啊"（笑）。总而言之，我们还是能用其他武器的。

藤冈：只是以游戏设计师的身分去实际体验游戏时，我还是会忍不住选择长枪这个答案。

——有可以推荐给新猎人的武器么？

德田：近战武器的话，动作迅敏的双剑相当容易上手。我在进行测试时，一定会使用大剑与双剑，这两样分别就对应了动作缓慢与敏捷的类型。另外就是远程武器，这三类武器我都会进行测试。综合来说，本作的弩炮系与双剑系十分值得推荐。

辻本：攻击速度快，连段高，因此感觉很爽快。

藤冈：这一次的弩炮系是总监德田尤其用心制作的武器，能够让玩家充分感受到远程武器的乐趣。

——请问开发中有没有遇到什么困难呢？

德田：我是第一次担任游戏总监。在早期制作本作的原型测试版时，我提议做一个两手空空就去探索森林，找到踪迹后再利用其他怪物来攻击目标的测试版。但我们这个制作团队的成员都特别擅长制作使用武器的战斗，甚至有些人是第一次制作带有探索要素的游戏内容。现在想想，应该是因为我的表达有问题吧，大家都不明白究竟该做到什么地步才对。于是眼看着时间不断流逝，但测试版的效果却始终难以提升。到了后来，我只好直接向每个小组的负责人提出很具体的修改意见，这才让测试版开始成型。通过这件事，我可算是明白了，团队里的成员都非常优秀，但我的表达却很糟糕（笑）。之后我开始积极地与大家沟通，制作也终于变得顺利起来。

——除了强调探索外，本作还有许多新的要素，比如无缝连接的地图等等。在这些方面有遇到什么困难么？

藤冈：在至今为止的《怪物猎人》里，地图都是分成一个个区域来制作的，因此哪怕统合性略显不足，但只要让每一个区域都具备相应的游戏要素就足够了。这跟绘画也有些类似，把区域分开管理时，游戏是可以成立的，可一旦把这些区域连接成一张大地图，就会发现很多问题。比如说整个地图都得使用同一光源，地形与地形之间的关系也无法蒙混过去，岩石龟裂的位置必须真的要做个龟裂出来。所以，一旦把地图做成无缝连接之后，就会出现那种让人感觉相当不好处理的位置。而我们也是第一次做无缝连接的大地图，为了把控整张地图的平衡，真的经历了很多困难。我们甚至还用黏土做了地图的立体模型，不然真的难以想象实际成型后会



▲试玩现场展出的《世界》限定 PS4 Pro 实机。周围的周边则是过去推出的产品。

出现什么样的毛病。

——开发期间有没有什么有趣的逸闻可以与大家分享一下呢？

藤冈：有趣的事就交给辻本来说吧（笑）。

辻本：突然把话题丢给我了啊！对了，我跟藤冈在《世界》还没有发表的时候，曾经在录用经验者的说明会上拿出《世界》的素材来进行解说。当时满脑子都在想"绝对不能在图上留下文字等痕迹"，在说明会前拼了命地在检查那些素材。等他们进公司之后，才知道那居然就是《世界》的素材呢。

藤冈：当时已经完成一部分在《世界》中使用的通用植物等地图素材。可要制作这么大规模的游戏，还是需要许多人的力量，所以我们在录用经验者方面也相当积极。要告诉大家我们究竟现在在做什么项目，还是用手头的素材最方便。不过考虑到机密性，选取素材的时候我们也要十分小心。

——"《怪物猎人》系列"一向有许多与其他作品、品牌联动的要素，这次也一样么？

辻本：当然会有。目前正在准备这些联动的要素，在数量方面也是有保证的。因为《世界》会在全球范围同步发售，因此在联动对象的选择上，我个人希望更全球化一些。当然了，暂时还无法详细说明，希望各位玩家耐心等待后续的情报。

——《世界》会完全对应4K显示么？在PS4 Pro上的画面效果会有哪些变化呢？



藤冈：本作是完全对应4K显示的。在PS4 Pro的机能支持下，玩家可以选择最适合自己的游戏效果。就算并没有专用的4K显示器，PS4 Pro也会呈现更好的画面效果与帧数，也有让模糊化远景变得更清晰的模式。

——《世界》会发展成一个"服务型游戏"么？

辻本：我们会提供"活动任务"，前面提到的联动要素主要也是围绕这些活动任务来展开的，应该能为各位玩家带来比较长期的游戏服务。目前，我们正在制定活动任务的配信表，今后会配合发售时间对外公布。

藤冈：总的来说，就跟过去的家用主机版《怪物猎人》差不多。

——请问各位对越来越流行的"服务型游戏（如《COD》、《彩虹6号》等）"有什么样的想法呢？

辻本：虽然《世界》预定推出比较长期的配信任务，但当然不会像《怪物猎人 边境》这类能够运营10年的游戏一样。老实说，关键还是要看游戏本身的概念是什么样的。有的玩家喜欢那类长期运营的作品，但也有玩家喜爱不断推出新作的系列游戏。所以从我的角度看，还是取决于每个游戏本身的设计方向吧。

藤冈：《世界》还是与以往的系列作品一样，在玩家购买游戏后，会在一段时间内不断提供有趣的配信内容。

——最后，请对中国的猎人们说点什么吧。

辻本：《怪物猎人 世界》即将在2018年1月26日正式发售。相信大家也已经知道了，本作将首次对亚洲版提供免费的繁体中文语言更新包。我们如今正在加紧制作繁中相关的更新内容，会尽快向广大玩家公布配信的日期。希望大家多多支持。



CALL OF DUTY WWII

为了回归本源而干杯！

——《COD 二战》艺术总监访谈实录

每年在"《COD》系列"作品即将发售时为其举办活动，也算是PlayStation香港的一项传统了，今年也不例外，而且举办地点还是我们非常熟悉的D2 Place，位于香港的荔枝角区。不过今年除了常规的作品内容展示和采访，我们还遇到了一些小惊喜，具体是什么，在下文里就会立刻告诉大家，赶紧往下看吧！

文 稀饭 美编 NINA

一场别开生面的活动

《COD 二战》的这一回活动，虽然仍是在 D2 Place 举行，不过令人惊喜的是举办地点不再是其三楼的公共活动空间，反而改成了在二楼的酒吧 Versus Stadium 举行，而且这里会在一段时间里化身为《COD 二战》的主题酒吧。



所以我们到达现场时，不但会看到门外有着《COD 二战》的主题海报，而且里面的舞台也是安放着展示本次作品内容的舞台，还有本作的合照布景等等。餐厅甚至为这个主题推出了两款食品，一款是胜利套餐，内容是迷你汉堡搭薯条，垫底的牛油纸上还印着二战地图，另一款主题比较迷，名叫"战俘鸡翼"（鸡翼：????），主要内容就是几只鸡翅和一个用来放鸡骨的骷颅头……平心而论，这毕竟只是个宣传活动，不是永久把酒吧变成《COD》主题餐厅，我觉得他们尽力了噗——。除此之外还有两款特饮，其中红通通的纳粹丧尸特饮看似有点诡异，其实口味很不错，目前离我喝下去之后已经过了一周了，我还没变成丧尸，估计是身体里连一丝欧洲人血统都没有之过。（笑）

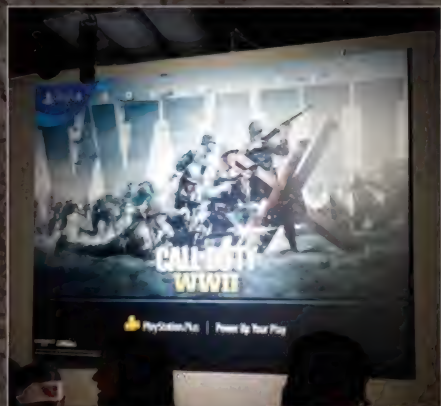


还是说回活动本身吧，本次前来宣传《COD二战》的制作人是游戏的艺术总监Joe Salud，他不但在演示当中展示了本作的战役、联机对战和丧尸模式预告视频，也大概向我们介绍了一下本作的整体艺术氛围，不过遗憾的是这个过程不准录像和拍照，没法把一些精彩的细节展现给大家。



▲其实现场主持人也是蛮拼的，还带着钢盔上来主持舞台活动。

总体而言，Joe透露了一些很有趣的细节，例如他们在开发《COD二战》时参考了大量的史料，而游戏本身那偏向黑暗阴沉的色调，也是他们在消化资料的过程中所定出来的，这让整款作品显得有别于之前系列中推出的二战作品。



▲本作的整体风格在酒吧的装饰海报上也有所体现。

同时Joe也透露，本次的丧尸模式"纳粹丧尸"在整体氛围上更接近于恐怖游戏作品，和日渐沦为娱乐向打丧尸的其他丧尸模式存在着一定的区别，而定下这个方向也和Joe的个人经历有关，他在加入Sledgehammer Games之前，就职于动视的老对头EA旗下的EA Redwood Shores工作室，对这个名字大家可能有点陌生，但这个工作室日后改名为了Visceral Games，其推出过的最重要的作品，就是大家都很熟悉的《死亡空间》。所以在恐怖游戏制作方面，其实Joe是很有心得的。



▲《COD二战》的丧尸模式在恐怖元素的表现力上的确令人赞叹。

在Joe完成了他的展示后，活动现场还邀请来了香港女演员汤洛雯和人气主播东方升连同一批电竞选手来打了一场表演赛，不过这部分就是纯粹的娱乐内容了，和作品关系不多，就此略过不提。



▲虽然表演赛的过程对于我们核心玩家来说乏善可陈，不过颁奖的时候还挺搞笑，各种意义上放水后"惨败"给汤洛雯的东方升拿到了Joe亲自颁给他的《COD二战》"游戏光盘"——其实就是一张印着游戏封面的泡沫板，还真是各种意义上地拿了个假奖品。

接下来，还是让我们看看之后的采访当中，Joe还给我们透露了一些什么关于游戏的情报吧。

Joe Salud采访实录

采访对象

姓名
Joe Salud
所属工作室
Sledgehammer Games
职位
艺术总监
参与开发作品
COD先进战争，COD二战



采访正文

Q Joe在舞台活动中提到他曾经参与过《死亡空间》的开发，那么"纳粹丧尸"这个模式里会不会有类似《死亡空间》里那种不能爆头，只能通过切割肢体来杀死的敌人。

Joe Salud（下文以Joe简称）：我们的确从《死亡空间》当中摄取了一些优秀之处，但并非是

直接套用某个游戏机制，而是一种整体的氛围和感觉。要说我们真的在艺术层面上从《死亡空间》中借鉴了什么东西，那就是对角色设计上的细节，我不知道大家有没有在预告片上看出来，《COD二战》的角色在细节上比起系列过往更为丰富，有更多的可辨识元素，脸上和身上的建模素材上有着更多细致之处。另外我们也借鉴了《死亡空间》对光线的运用，试图让其变得更有氛围，又能够和我们的系列原点之间产生关联。



▲本作的丧尸外型塑造的确已经到了让人光看着造型都觉得不安的程度，相比起来之前系列当中的丧尸就显得很小儿科了。



本作的丧尸模式看起来非常用心，比系列以往的丧尸模式都还要更精致一些，请问能做到这个程度是整个团队的想法，还是你个人的倾向所致？

Joe：应该是我个人的倾向所致。要知道我们团队中的成员上一次负责开发恐怖游戏已经要追溯到2008年，那时我们在开发《死亡空间》。

而相比起来，我们在开发"《COD》系列"作品上的经验更丰富，我们参与了《COD现代战争3》、《COD先进战争》和《COD二战》的开发，但其实在这个过程当中，我们一直很想要把丧尸模式带回原点，去实现一些我们一直很喜欢去做的东西。所以我们在这一次的丧尸模式上，花了更多的功夫，想要带给大家更好的体验。



如果让Joe你自己来选的话，你觉得战役、网战和丧尸模式里你更喜欢哪一个？

Joe：这问题还真不好回答。你看，这对我来说有点像是吃饭，如果我老吃一道菜，总有吃腻的时候。所以我总想要不停地尝试各种不同的食物，来保持新鲜感。这也是开发《COD》的好处，我或许某一天觉得自己更有兴趣来做一下战役的内容，因为那可以让我得到一些感情上的触动和一些严肃的想法，但有时候我又想要在联机模式里找到一些互动乐趣和成就感，至于丧尸模式里，我们还能得到机会释放一下自己。所以这个选择就像是在自己的子女里选一个自己最喜欢的，但你并不可能真的去作出这种选择来，那太难了。



▲虽然Joe觉得很难选择，不过相信大部分"《COD》系列"玩家还是更钟情于战役模式。



《绝地求生 大逃杀》这款目前大获成功的流行游戏是否有对《COD二战》的游戏设计产生影响？

Joe：emmmmmmm（Joe在沉吟了一会儿后开始跟随行的动视公关人员确认《绝地求生》大概火了多久，估计是在确保自己的回答不会产生让人误会的地方，然后才开始了回答）我们一直都有关注射击游戏领域的各个对手，同时我们也有一个由游戏玩家用户组成的测试组，和进行市场调研的同事。所以在三年前开始制作《COD二战》的时候，我们对于游戏本身的最终形态是有一个预期的，但我们的确也会在开发过程当中不断随着市场情况的变化而演变和适应。所以我不能说我们就特别受了哪一款游戏影响，但我们的确一直有随着时代的进步而进化，并一直有聆听玩家的声音，看看大家的关注点都是在哪里。所以我们才有了多人对战模式，后面还有了丧尸模式，而现在《COD二战》里则是有了战争模式（编注：也就是大家口中的"《COD》推车"模式）。这些模式都不是偶然诞生的，而是专门为了玩家们而去创造的，所以我们其实非常关注整个玩家社区的需求，并尽可能让每一个玩家都能在作品里找到自己想玩的东西，让他们的钱花得物有所值。（说到这里Joe突然意识到他说得太长了，翻译小姐姐可能会记不住，便有点尴尬地停了下来。从这种容易陷入自我表达中停不下来的地方来看，他的艺术家气质还真是暴露无遗。）

好吧，等这位小姐翻译完后，我已经忘了自己后面还想要说什么了。反正这么说吧，我们一直都有留意整个大环境的发展，如果有新的游戏技术出现，我们要么想办法超越，要那么想办法获得，再要么就是想办法作出属于自己的进步来，这就是我们的做法。



请问Joe你觉得《COD二战》的对战模式是更偏向于娱乐还是更偏向于电子竞技？

Joe：我觉得对战模式同时兼具了你说到的两个特点，"《COD》系列"已经通过很多作品证明了自身是一个很好的电子竞技项目，而综合来说



▲虽然《COD二战》有没有受《绝地求生》的影响不得而知，不过新推出的战争模式里的推车——不，是推坦克的设定是受了哪款作品的影响，大家应该都比较清楚。

对战的过程也是非常有趣的，我没法告诉你们开发团队花了多少时间在每一张对战地图上，又耗了多少时间去确保其足够有趣，但我可以说的是，整个团队每一天都在玩对战模式，来来回回不断测试，想要搞清楚游戏是比昨天更好玩了还是更无聊了。这可能是游戏开发当中最有挑战性的部分，因为上市之后会有成千上万的玩家会去投身其中，尤其是核心玩家社区里的玩家都会玩得很深，所以请相信这一点：我们对于对战模式的开发和调整都是非常严肃而谨慎的。

Q

10 年前的二战题材作品不少，其中也包括了“《COD》系列”的作品，但 10 年后的今天《COD》重返二战，请问除了画面提升之外，Joe 你觉得《COD 二战》还有哪些地方是可以超越以往的作品的？



▲玩家在游戏当中看到这些已经破碎成瓦砾的城市的场景，可能就是来源于真实世界当中的战争遗址。

Joe：从整体的战役感觉上来说，《COD 二战》的表现方式和题材都和我们的原点有着相近之处。不过起码在游戏机制上，我们有着创新之处，那就是小队技能（Squad Ability）。当玩家不断推进战役时，可以为队友解锁不同的技能，让他们来帮助玩家更好地战斗。这不仅仅是个游戏机制，而且还能让你不断感受到自己队友的存在感，因为在很多其他游戏里，你的队友就是一群 AI，他们在战场到处乱跑，但你用不着太在意他们，因为他们的死活与你无关。我这里不想剧透，但可以说的是，我们会着重于强调队友的存在感，让玩家觉得自己会是和他们一起并肩作战，而如果这之后他们当中的某个人遭遇了某些事情，就可能会唤起玩家的情感。（编注：这算是提前立 Flag？）

Q

之前 Joe 你在活动中提过你们为了开发本作去专门查阅了一些二战时期的纪录文档，那么除了活动中展示的那些照片，你们还挖掘出了什么有趣的东西么？

Joe：太多了，真是太多了。有大量的图片和大量的视频，不过受当时的技术所限——毕竟那是 1945 年时发生的战争——并没有很好的手段可以详尽地记录整个战争。不过除了这些档案，我们还找到了一位历史学家，他的整个人生都是围绕着研究二战而展开，并且曾经环游全球，去那些经历过二战的家庭当中去聆听他们关于二战的回忆和故事。甚至还做了主题研究，看看同一个事情在不同家庭的角度看来都是怎么样的。

这位历史学家同时还提供二战历史导游服务，能够把我们带到任何二战战争发生的地点，和各种博物馆，以及更多更多的地方。

最后我还要分享一件小事，在历史导游的过程当中，有一个地方升华了我对战争的感受，让其不再只是图片和故纸堆中的遥远过去，而是变得真实起来。那是一个法国小镇，有一个我已经记不起来的名字，这个小镇在 1940 年代时被完全炸毁了，而法国政府将其保留了下来。那里允许游客参观，我们可以进去里面观看和触碰到真实的历史，而且那里还保留着被轰炸后的样子，包括被砖瓦覆盖着的车子，很多各种损毁的建筑，例如一个被严重摧毁过的厨房，里面还残留着一张餐桌，以及一个几乎片瓦不留的教堂。

一个当地导游带着我们在城镇中行走，并且把每一个地方发生的事情都用语言重现在我们面前。

（Joe 突然意识到自己又说太长了，向翻译小姐姐露出一个谜之微笑，然后在后者鼓励下继续说了下去）

我不知道大家有没有挺过全景扫描技术，但我们基本上用这个技术完全扫描了整个小镇，包括各种细节和颜色等等，一草一木都被仔细测量过，等于是把这个地方放进了电子世界当中来去重构，这个体验真是令人难忘。

Q

本次的战役剧情是根据史实改编的吗？是否有原创的部分？如果有的话占的比例有多大？

Joe：我觉得很难去计算原创部分所占的比例，毕竟故事里很多玩家将要去经历的战斗都是真实发生过的，例如诺曼底登陆战。而且我们也不只是讲述一个人的故事，而是把很多个故事线集合了起来。这么说吧，整个战役的故事背景都是真实的，从诺曼底登陆开始，之后每一个出现的城镇都是真实地点，包括故事的结局和战争结束的方式都是完全遵照史实的。



▲游戏的战役描述的主要对象是主角所属的队伍，但只要是战争，就难免会有牺牲，哪怕是主角团队也一样。



西谷亮的神秘格斗游戏背后的故事

拥有自主IP的好处在20年后的今天得到印证



上世纪90年代中期，西谷亮录制了一段游戏视频并将其寄给发行商，满怀期待着能够收获好的结果。当时这位年轻的游戏设计师刚刚离开Capcom创立自己的工作室，正在四处兜售自己一手创立的开发团队的第一个项目：一款3D格斗游戏的原型。当时他自己对游戏能否成功也没有十足信心。

"当时的游戏内容只是最最基础的部分，"在位于东京的工作室中，西谷亮说。"没有故事背景，没有剧情冲突，只是展示了三四个游戏角色的动画。看起来非常糟糕、超级尴尬。"

即便是在这样的情况下，西谷亮一直坚持一个与众不同的要求：他希望能够保留自己工作室Arika为游戏设计的所有角色的所属权。作为一家新公司，他希望Arika能够创造除了游戏版权授权之外的其他价值。当时格斗游戏大受欢迎，玩家们沉迷于游戏角色放火球、上勾拳等一系列招式，钱便源源不断地流入格斗游戏开发工作室。然而，人们并不清楚这样的情况会持续多久，这类游戏能够发展到何种程度。在只有一个简单原型的情况下，让发行商放弃任意一点所有权，特别是在上世纪90年代的日本，可以说是非常莽撞的行为。



所幸的是，当时接收西谷亮所录制的录像带的人与他交情匪浅。

冈本吉起是Capcom的明星制作人之一，也是西谷亮的最大支持者。早在十年前，冈本雇用了西谷亮，并且合作监制了《快打旋风》、《街头霸王Ⅱ》等Capcom最受欢迎的老牌游戏作品。在西谷亮计划寄出录像带时，冈本吉起自然而然成为首选对象。

冈本吉起给出的回应让西谷亮颇为意外。他当即同意了西谷亮的提议，不仅愿意发行游戏，还同意让Arika工作室保留对角色的所有权。而Capcom也并没有提出任何附加条件。在获得冈本吉起的认可后，Arika工作室开始着手制作游戏，也就是后来出现的《街头霸王EX》，成功成为《街霸》衍生系列游戏的首款作品。

"这在当时可以说是非比寻常，对我们来说也是意义非凡。"西谷亮说。"即使到了今天，也再看不到如此漂亮的合同了。"也正是因为有了这样一份合约，才能在20年后让Arika工作室最新开发的游戏成为可能。

2017年初，历史仿佛重演，西谷亮再次录下视频并公之于众，希望能够收获好的结果。这一次，开发团队依然制作了一款3D格斗游戏模型，并且设计了三个游戏角色，其中有两个甚至是20年前Arika工作室为了满足Capcom的要求所创作的形象。

这一次，游戏原型并没有让西谷亮感到尴尬，也没有将其寄往Capcom所在的地址。愚人节这一天，Arika工作室直接将视频上传到Youtube网站上，引起了诸多观众的猜测。视频中展示了高清3D游戏角色之间的对战，全屏都是特效以及在商业产品中能够看到的诸多细节处理方式。Arika工作室将《街头霸王EX》中的Kairi、Hokuto和Garuda三款角色重新引入到新的对战格斗游戏中。

最初，玩家并不敢确定自己的想法。长久以来游戏界中都有在愚人节放出玩笑视频的习俗，但是很多人认为此次的视频过于真实，并不像是玩笑，对于Arika这样的小公司来说这样做的成本未免太高。同时粉丝们也充满疑问：如果游戏真的存在，而且视频展示的就是玩家希望能够玩到的游戏，那么Arika公司将会怎么做？

一时间各种猜测应有尽有。有人认为Arika想要展示某个已经取消的项目，也有人猜想这可能是Arika打着愚人节玩笑的幌子公布自己的新游戏。

随着时间的推移，Arika 工作室公布该项目是为了让开发团队熟悉虚幻 4 引擎而制作的一款游戏原型，由于视频爆出后收到了无数积极反馈，工作室决定制作出一款完整游戏，并且将会使用工作室在上世纪 90 年代便从 Capcom 争取到所属权的老牌游戏角色。即便如此，Arika 工作室也坚持将开发的这款游戏称为"神秘的格斗游戏（游戏名称依然没有确定）"，这样一来也让诸多玩家猜测后续可能会有更多惊喜。

对于这样一款神秘的格斗游戏，西谷亮将其视为重返硬核格斗游戏制作的好机会，但是他会选择更为开放的开发形式，与玩家分享更多游戏开发的相关内容。到目前为止，游戏的开发并未寻求任何外部合作，这也直接决定了 Arika 工作室不需要获得任何繁琐的许可，因此在着手开发的短短半个月后，工作室便能够在不用担心让任何人失望或是失去合约的情况下毫无压力的对游戏进行展示。

"我一直支持公开游戏开发过程的工作方式。"西谷亮说。"看到开发者们与粉丝在论坛或是社交媒体上进行沟通交流非常有趣，多年以来我一直想要尝试这样的方式进行游戏开发，所以在新项目中便毫不犹豫地选择了非常开放、公开的开发方式，也因此收获了许多非常有效的反馈。"

考虑到 Arika 工作室开发《街头霸王 EX》系列"游戏的历史，有一个最大的疑问便是在没有《街头霸王》游戏角色的情况下，工作室将如何支撑这款新的神秘格斗游戏？尽管工作室的诸多自有角色都拥有硬核玩家的追随，但是在此之前并没有过独立支撑一款游戏的尝试。而在这方面工作室自有打算。

现阶段，西谷亮也无法明确这款神秘游戏在发布时会是什么样子，惟一确定的是游戏将于 2018 年在 PS4 平台发布。

在西谷亮看来，日本有许多存在并备受尊敬超过百年的公司，有些甚至创立于明治时代，他希望能够将 Arika 打造成这样的公司。计划实现还有很长的路要走，目前对于西谷亮来说，能够将 20 年前自己争取来的游戏角色用在新游戏中让他乐在其中，也是公司不断前行的良好助力。

对于这样一款神秘的格斗游戏，西谷亮将其视为重返硬核格斗游戏制作的好机会。

《绝地求生 大逃杀》制作人的崛起之年



布莱登·"Playerunknown"·格里尼称自己是游戏界最幸运的人

说起 2017 年最成功的游戏，《绝地求生 大逃杀》当仁不让。游戏在 Steam 抢先体验上架后仅 6 个月，销量便达到了一千万份。这样的好成绩让该游戏的制作人布莱登·格里尼称自己是游戏界中最幸运的人。游戏的成功让格里尼，也就是 Playerunknown 本人受到了广泛关注，对于一个从未想过要成为全职游戏设计师的 41 岁男人来说并不算一件坏事。

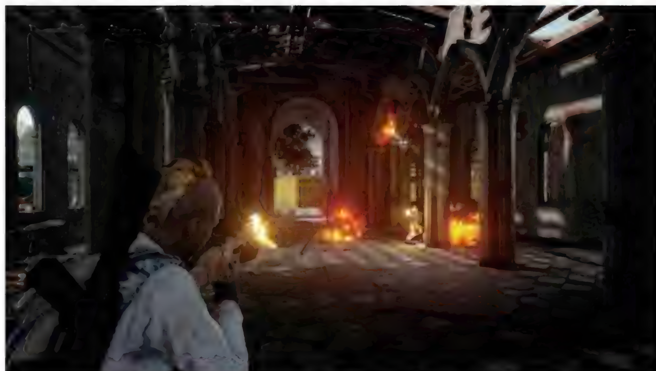
每当谈及《绝地求生 大逃杀》，格里尼的兴奋显而易见，那种兴奋感甚至能够传染给在场的人们。他一次次强调自己的幸运，表达着自己的兴奋。他将自己的游戏看作是对像他一样来自于 MOD 社区的人们的一种回馈，并且希望能够找到下一个"Playerunknown"。

一年前，格里尼一头扎进游戏开发中，并且为此搬到了韩国首尔，只是为了能够离《绝地求生 大逃杀》的发行商 Bluehole 更近一些。从爱尔兰到首尔，他说，并没有受到太多的文化冲击，因为之前他也曾在其他国家生活过。除了要学习不同的语言以便能够了解当地的事情之外，对于格里尼来说为了游戏开发工作他可以去到任何地方。

《绝地求生 大逃杀》的游戏机制非常简单。将 100 个游戏玩家投放到绝地岛上，大家只有一个目标：生存。关键在于一开始玩家们没有任何物资或是武器，玩家必须在自我防卫的同时将其他玩家杀死以获取物资。如果死了游戏便结束，不能够复活，只能重新开始。这就是所谓的"大逃杀"模式，灵感来源于 2000 年的同名日本电影《大逃杀》。

格里尼最初为了游戏《武装突袭》和《H1Z1》创建该模式。在看到该模式获取的巨大成功后，Bluehole 找到他寻求合作，并且希望将他的创意用到自己公司的游戏中。自此，格里尼便有了办公室、预算和开发团队来制作游戏。

2016 年末，格里尼一直忙于组建新团队。与之前在巴西或是做摄影师的稳定生活相比，从 2017 年三月开始一切都变了。"在过去的 6 个月，我一直在不停的旅行中。"即便是接受采访时，他也是因为《绝地求生》的首次线下赛而刚刚去完德国，在阿姆斯特丹停留了一段之间，就在几小时前他还在船上漂泊。



格里尼说，这段时间经历了巨多旅行，但正好满足了与粉丝见面的需求。他一直认为《绝地求生》能够取得成功。在于 Bluhole 公司沟通时他信心满满地说"游戏一个月内售出 1 百万份是轻轻松松的事。"事实上，游戏上线后只用了 16 天便实现了这一目标。对于格里尼来说，一百万份的销量让他需要不断地去证明"事情的真实性"。

"许多内部的开发团队都不相信这样的结果，"格里尼说。"甚至有些经验分股的游戏人都说'第一年最多也就售出二、三十万份。'但是当我们卖出第一个一百万份时，大家都笑了。"自此便一发不可收拾。截至 5 月，游戏已经售出 2 百万份，6 月份达到了 4 百万份，到 9 月时销量已经达到了一千万份，收益超过十亿。

"虽然我对自己的游戏模式很有信心，但是这样的结果对我来说简直疯狂。"格里尼说。

如今只要登陆某些大型的游戏网站，都可能在首页看到《绝地求生 大逃杀》的相关信息，几

乎每天都会出现与游戏相关的新闻或是对格里尼的新采访。当时游戏一开放抢先体验，便有诸多玩家想要了解 Playerunknown 到底是谁，从哪里来，是如何取得如此不可思议的成功的。

越来越多的人想要了解游戏的更多细节，甚或是格里尼的私人生活。他说，除了隐私之外，还是很乐意与人们分享交流，毕竟这也是工作的一部分，是他必须做的事情。对于格里尼来说，接受媒体采访也是一种与粉丝交流的方式。

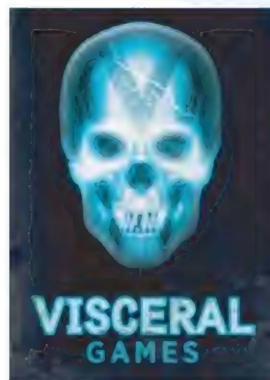
"我说的每个信息都会成为新闻，甚至有些新闻内容并不是我做过的事情。这也是我需要学习的处理事情的方式，" 格里尼说。"有时候我会直接说我并没有做这件事，这也是性格使然。" 同时，格里尼还表示不希望过多的透露自己的隐私。

回顾自己的 2017 年，格里尼称他并不是教徒，但是却感觉自己被上帝"祝福"了。这一年对他来说是标志性的一年，然而他也会花时间反思，然后继续前进。

"《绝地求生 大逃杀》并不只是一款简简单单的将在年末正式发布的游戏，而是一种服务。我们现在所做的是为五到十年后做准备。我每看一次游戏，就会想到更多关于长远的计划。现在只是游戏的初期阶段，两年或者三年后，一切将变得更让玩家们惊叹。" 格里尼说。

《绝地求生 大逃杀》到9月时销量已经达到了一千万份，收益超过十亿。

EA公司宣布将关闭旗下Visceral Games工作室《星球大战》游戏项目将转入EA温哥华工作室



美国 EA 公司将关闭旗下 Visceral Games 工作室的消息近日得到确认。

该工作室一直致力于开发《星球大战》游戏项目。早在 2013 年 5 月，EA 公司便与迪士尼签订长达数年的合作协议，计划开发三款与《星球大战》相关的游戏作品，三部作品将分别由 DICE 工作室、BioWare 公司和 Visceral Games 工作室开发。对于 Visceral Games 工作室开发的《星球大战》游戏，业界也是知之甚少。然而游戏开发负责人则是业界知名的"《神秘海域》系列"游戏负责人 Amy Hennig。

在宣布关闭工作室的声明中，EA 全球工作室执行副总裁 Patrick Söderlund 首次公布了游戏开发的相关信息。

"目前游戏形式是以故事为主线的线性冒险游戏，" Söderlund 说。"在游戏开发的过程中，我们已经让玩家进行了游戏测试，并且获得了许多玩家反馈信息，了解了他们希望看到的游戏内容和游戏形式，并且密切跟踪了近年来游戏市场发生的根本性转变。我们很清楚需要为玩家提供能够反复、长时间游戏的体验。因此我们需要对游戏内容进行大幅度的改变。我们将继续保留让人惊叹的视觉效果，并且专注于构建一个星球大战式故事。很重要的一点是，我们会将制作更宽泛的游戏体验，让玩家拥有更多样化的游戏选择作为首要目标。同时，我们将依靠寒霜引擎重塑中心要素，从而带给玩家更有深度和广度的《星球大战》冒险之旅。"



由于工作室的关闭，Söderlund 称原游戏项目将转交给 EA 温哥华工作室进行开发。他还称公司会尽可能将工作人员转入公司的其他岗位，然而像创意总监 Amy Hennig 和作者 Todd Stashwick 是否将继续跟进项目开发等信息却没有透露。

Visceral Games 工作室的前身是有名的 EA Redwood Shores 工作室。工作室成立于 2001 年，当时的负责人是 EA 副总裁 Glen Schofield，赞助者则是当时管理 EA 所有内部工作室的 Nick Earl，由此足以看出当时工作室在 EA 公司颇受重视，并且被寄予厚望。然而，该工作室最初的作品却并不尽如人意。直到 2008 年底，制作组完成了《死亡空间》的开发。游戏一经上市便深受玩家欢迎，收获了玩家和媒体的一致好评。作品的成功让工作室在 EA 的地位更加稳固，加上 EA 为数不多的内部成立的工作室的身分，EA 公司对工作室的关注达到空前，并有意提升工作室的知名度。为了更好的体现该工作室的游戏开发文化和专注于开发动作策略游戏的定位，EA 将其更名为 Visceral Games。更名以来，工作最有名的作品包括另外三款《死亡空间》系列游戏、《神曲 地狱篇》和于 2015 年发布的最终作《BF 硬仗》。虽然三款游戏问世收获了一定程度的关注，游戏效果却不尽如人意，特别是在诸多细节上严重不足，最终游戏销量也是寥寥收场。

2013 年开始，在 EA 与迪士尼主导下，Visceral Games 着手开发《星球大战》相关游戏，然而随着游戏市场需求的转变以及 EA 内部游戏开发理念的调整，Visceral Games 开发的《星球大战》在 EA 看来不再能够满足市场需求，EA 决定对游戏开发进行根本性的调整，在这样一波冲击下工作室终难逃离被关闭的命运。

细数 EA 游戏开发史，像 Visceral Games 这类惨遭关闭的工作室并不在少数，然而正如让玩家印象深刻的《死亡空间》游戏一样，他们都会留存在玩家们的记忆中。

EA 没有透露创意总监 Amy Hennig 和作者 Todd Stashwick 是否将继续跟进项目开发。

来，这就是你们要的核弹！

《塞尔达传说 旷野之息》官方中文版确定



也不知道是从哪传出来的索尼和任天堂会先后公布核弹级内容的消息，前段时间玩家们在网络上热议的内容总是围绕着“索尼、任天堂、核弹”展开。各种猜测与议论此起彼伏，真的是诠释了“吃瓜群众不嫌事大”。诸如索尼宣布独占《怪物猎人》，任天堂宣布收购Capcom之类的搞笑段子还真不少。就在大家吃瓜热议之时，任天堂在TGS前的直面会中正式宣布海外版的《王者荣耀》将会登陆NS，国内的主机玩家特别是任天堂的玩家直接就炸开了锅，在一边哭着说“老任你变了”的同时，一边期待着索尼能丢出另一枚核弹——《英雄联盟》登陆PS4（误）。但事实上，索尼在TGS发布会上并没有太多让玩家爆炸的新内容，反倒是之后港服PSN支持支付宝的消息让玩家们异常兴奋。虽说“索尼、任天堂、核弹”这事就是一场闹剧，但“核弹”这一词语逐渐成为了玩家们对重大消息的形容词。

9月27日，真正的核弹来啦！“《塞尔达传说》系列”的制作人青沼英二通过一个短视频正式宣布《塞尔达传说 旷野之息》的中文版正在积极准备中，并且将会推出简体中文和繁体中文两个版本。对于那些已经购买了其他版本《塞尔达传说 旷野之息》的玩家，可以通过更新的方式来获得简体中文或者繁体中文版本。而在这之后，任天堂香港又于10月10日公布了多款NS游戏将会推出中文，包括《剪剪世界》、《上古卷轴V 天际》以及尚未发售的《异度神剑2》。中文版的《异度神剑2》更是会在12月1日全球同步发售。在诸多中文游戏中，《异度神剑2》和《塞尔达传说 旷野之息》的中文化是最令玩家们兴奋的，而《塞尔达传说 旷野之息》的中文化更是值得我们深入探讨。

作为销量已经超过390万份的任天堂第一方游戏，《塞尔达传说 旷野之息》可以说是今年年度游戏最有力的竞争者。本作将会推出中文版本，对于中国的玩家来说确实可以说是核弹级的消息，但这颗核弹却并没有产生足够爆炸的效果。

爆炸效果不够剧烈的主要原因在于这次加入的繁体中文和简体中文都将预计在2018年初推出，与《塞尔达传说 旷野之息》的正式推出时间（2017年3月3日）有一年之久。在这一年之中，死忠粉们该通关的早就通关，剩下的那些期待着中文的玩家也产生不了死忠粉那样的“爆炸力”。比核弹威力更大的武器叫作时间。

其次，在这一消息正式公布之前，就已经有不少风声透露了出来。台版NS的正式公布带来了一系列中文版游戏，虽然公布之初没有提及《塞尔达传说 旷野之息》中文版的消息，但诸如零售商爆料已经多次表明本作的中文版确实是存在的，只差一个官方的正式声明了。而在9月20日，任天堂香港和台湾的官网上出现了一个《9.27 影片公布 密切留意！》的新闻标题，虽然无法点击进去查看，但红底白字让人印象深刻。没过多久这条新闻被撤下，但网友们对该网站的深度挖掘反而直接把本作繁体中文版的宣传封面和LOGO挖出来了。所以说，核弹虽然可怕，但也对早就听闻消息并躲在防空洞里面的玩家们没办法啊。

可能有不少新玩家会抱怨，在索尼和微软大力推广中文游戏并进入中国好几年的现在，任天堂才开始重视中文游戏，会不会太迟了？其实，这事还真是不能怪老任。早在1990年时，任天堂的GB和GBC便在大陆有了行货。但在2000年，中国政府颁布了《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，其中第六条规定：除加工贸易方式外，凡面向国内的游戏机及其零附件的生



▲2003年的TGS，神游机正式亮相。

产、销售及进口，一律禁止。21世纪初期，国内市场的水货以及盗版更是屡见不鲜，甚至成为了主流。但即便就是在这种情况下，任天堂还是与颜维群合资创办了神游科技（iQue），注册资本2800万美元，颜维群占股51%，任天堂投入技术、专利、软件版权等无形资产，占股49%。以N64为原型的神游机在2003年推出，虽然采取了低定价以及数字版游戏反复擦写购买等独特的经销方式，但当时的国内市场已经是水货PS2、Xbox和NGC的天下，神游机惨败。在这之后，神游科技又推出了以NGC为原型的神游盒子、小神游GBA、神游DS等诸多产品，均没有取得理想成绩。

如今，那段最黑暗的时期过去，索尼和微软在曙光初现时进入了中国，我们又有什么理由去抱怨曾经在黑暗中摸爬滚打过的任天堂没有紧跟索尼和微软的步伐呢？任天堂就好像是一位传统而敏感的女人，在最艰难的时期给予了我们无数正能量的爱，但最终还是被我们抛弃。当我们从黑暗中走出，真的还有资格去奢求那份爱能够重来吗？

但好在这位传统而敏感的女人有一颗开放的心，从《精灵宝可梦 太阳/月亮》开始我们能够看见任天堂逐渐重视起了中文市场，以至于目前NS平台中有了不少中文作品。所以，中文版《塞尔达传说 旷野之息》这颗核弹虽然没有在玩家之中产生多少威力，但它在整个任天堂和国内游戏



▲有玩家在任天堂台湾官网发现了这张图片。

市场历史中作用是巨大的，其在未来所产生的威力也许会超出我们现在的想象。

在这个时代作为玩家是幸福的，经济的腾飞以及网络的兴起让我们在游戏之中也能和全世界的玩家共同交流与游玩，游戏似乎已经成为了大众生活的一部分。但与日本和欧美这些游戏大国相比，我们还落后相当长的一段距离。但至少，黎明的曙光照亮了我们前行的方向。未来，又会迎来哪些核弹或者氢弹呢？



任天堂就好像是一位传统而敏感的女人，在最艰难的时期给予了我们无数正能量的爱，但最终还是被我们抛弃。当我们从黑暗中走出，真的还有资格去奢求那份爱能够重来吗？

不花钱你还想变强？浅谈游戏里的微交易

游戏开发商怎么赚钱？这个问题随着时代的发展有着不同的回答。一开始单机游戏是单纯靠销量，而网络游戏则大多走上了点卡的道路。随着时间的推移，网络游戏的收费还是那个样，而单机游戏则开始开拓营利的新方式。这些额外营利手段有很多名字，最常见的要数 DLC 和微交易。根据游戏以及开发商的不同，玩家关于前者的反应也会发生变化。有些游戏的 DLC 以补充本篇剧情或者扩充游戏玩法为主，这种 DLC 评价有高有低，有像《巫师 3 狂猎》DLC 这种大获好评的，也有像其他大部分评价一般的 DLC 一样 :流程短、玩法没突破还充斥着仿佛从正篇里硬生生切割出来一样的违和感，这些特征都是此类 DLC 的共同点，还有一些 DLC 则是角色皮肤类，这种 DLC 虽然坑钱意图明显，但鉴于没强制玩家购买，对游戏本身没有实质的影响，最多只能算是你情我愿。坑钱的人开心收钱，被坑的人乐意掏钱，岂不美哉。说白了，DLC 这东西至多会引起玩家的反感，但不会影响对游戏本体的印象，就好比《巫师 3 狂猎》即便你不玩 DLC 也是个好游戏。但是微交易就不同了，对于绝大部分玩家来说，这东西从一开始就不是好东西。充钱就能使你变强固然简单粗暴，却违背了大部分玩家玩游戏的初衷。

一开始的微交易

游戏微交易最开始是起源于手游、页游以及部分网络游戏中，这些游戏往往都有一个特点 :本体免费，道具收费。这些道具一般可以丰富玩家的游戏体验（氪金！），强化玩家（抽卡！）亦或者和上文提到的 DLC 角色皮肤一样，你坑钱我埋单，用户体验满分（抽不到就负分了）。根据游戏的不同，收费的项目也会不同，具体坑不坑钱，就看运营商自己的良知（不存在的）和经营策略了。这些微交易大部分和 DLC 一样，对游戏本体的影响并不是很大。加上游戏本体免费这一优势，游戏 IP 过硬、创意满分或者素质不错，只要游戏满足上述任何一点，那么它内置的微交易系统基本就不会引起玩家的反感。而且很多微交易要素实际上就是在用金钱换游戏时间，你不花钱也可以玩，也可以变强，只不过花的时间会比付费用户要多一些而已。



▲虽然《中土世界 战争之影》的媒体评分不错，但玩家评分却很低。而且绝大部分玩家给予的分数都是泄愤性质的0分，这个分数是否客观姑且不提，但玩家对于微交易的反感可见一斑。

因此即便这类“免费”游戏最后坑掉玩家的钱可能比单机游戏还要多，但大部分玩家还是乐于接受的，毕竟从一开始的购买成本来说，免费游戏没有任何成本可言。而且这类游戏一般没有太多的 PvP 部分，只要玩家自己不在意排名这类“虚名”，玩家之间的强度区别并不会影响各自的游戏体验，至少不会变差。

变味的微交易

微交易这个概念并没有错，毕竟如果一款游戏基本免费的话，那么要想把这个游戏顺利延续下去，开发商本身必须得想个法子来赚钱。微交易作为直接和玩家钱包挂钩的营利手段，玩家虽称不上是喜闻乐见，但至少还是可以理解的。然而玩家用真金白银买回来的游戏可就不能用这个标准了。也不知道是谁开的坏头，收费游戏也开始了微交易。微交易第一次大规模引起玩家注意的是 EA 旗下的“《FIFA》系列”，其 Ultimate Team 模式需要玩家花费大量的金钱（或者是时间，只要你愿意）抽卡包来获得自己心仪的球员。但这种微交易并没有引起很多玩家的反感，毕竟不是所有玩家都会去玩这个模式，而抽球员的设定对于球迷玩家来说，就和那些花钱抽纸片人的手游玩家一样 :“你坑钱我埋单，用户体验满分”。

但是最近推出的两款游戏就开始做得有点过火了。《中土世界 战争之影》作为系列的第二部作品，无论是玩法还是系统上，顶多只能算是前作的“完整版”而已。游戏素质不错，但在玩法上基本就是一款单机游戏。然而即便是这样一款游戏，“聪明”的开发商华纳还是找到了微交易的对象 :经验 / 金钱加成、装备以及兽人！并费尽心思地在游戏的末段添加了一段漫长且无聊的“暗影之战”部分，玩家只有打过了才能看到本作的“真结局”。然而无论玩家的技术有多好，在这部分流程里都会损耗掉一部分的兽人，而补充的兽人除了抓以外，最快捷的方法就是开箱子了，开箱子还能获得比一般兽人要强那么一点的传奇兽人。“可惜”的是，虽然本作的微交易系统引起了

大部分玩家的反感，然而它并没有给游戏带来什么便利，该打 10 小时暗影之战的玩家氪金买箱子后还是要打 10 个小时，微交易与其说是坑钱倒不如是鸡肋。充了钱也没有变强，用户体验极差。

和在微交易上略显青涩的华纳不同，EA 明显就老道多了。《星球大战 战场前线Ⅱ》的微交易系统直接和玩家强度挂钩。从目前得知的情报来看，作为一款主打多人对战的游戏，除了最基本的武器装备以外，本作其余所有武器装备，包括强力的战场能力都会以卡片的形式出现并需要通过开箱来随机获得。更过分的是，玩家的等级并不是由玩家的表现，而是由玩家卡片的收藏量来决定，等级的高低将决定玩家能够装备卡片的最大数量。简单来说就是，开更多的箱子→获得更多的强力卡片→提升等级→同时能装备更多卡片→变强。这个简单粗暴的“花钱即变强”系统引起了绝大部分玩家的不满。毕竟作为一款多人竞技类游戏，这种规模的微交易系统可是会直接影响到游戏公平。氪金玩家可以提前拿到强力的装备和能力，一般玩家则只能通过积累游戏时间来赚取游戏里的货币慢慢开箱，而他们的共同点是：他们都花了 59.99 美元才买到这款游戏。

是玩家还是游戏公司的锅？

微交易开始在付费游戏里泛滥，很大程度上和玩家自身有关。以游戏公司的角度来说，在利润和玩家口碑之间，他们中的绝大部分都会选择前者。至于部分选择后者的，他们大多也只是规模大小不需要考虑应付一心朝着利益的股东而已。但既然他们会选择微交易，那肯定是因为微交易本身被证明了是可以赚钱的。游戏时间碎片化、从游戏里获得的虚荣感，以上这些都可能是玩家氪金的原因。

微交易所能获得的利益已经大到游戏公司可以为此而牺牲掉游戏口碑，而玩家在一边谴责微交易的同时，一边却在微交易上花费越来越多的金钱。这个恶性循环不断周而复始，微交易也开始逐渐变成了游戏里的一部分。固然并不是所有微交易都像《星球大战 战场前线Ⅱ》那么露骨，现在绝大部分游戏里的微交易部分依然和《中土世界 战争之影》类似，虽然碍眼但至少不会影响游戏体验，但这个趋势，短时间内看来是无法改变的了。



微交易所能获得的利益已经大到游戏公司可以为此而牺牲掉游戏口碑，而玩家在一边谴责微交易的同时，一边却在微交易上花费越来越多的金钱。这个恶性循环不断周而复始，微交易也开始逐渐变成了游戏里的一部分。

遇到“神仙局”的不只是玩家，还有蓝洞

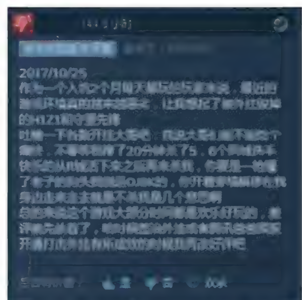
说起今年最火的 FPS 游戏，人们自然而然地就会想到《绝地求生》，即使前者在 Steam 上仍旧处于“EA”（早期测试）阶段，这款采用“大逃杀”作为主要游戏模式的 FPS 自今年以来销量屡创新高，截至目前，《绝地求生》的全球总销量已经超过了 1650 万份，日在线人数突破 200 万人，是游戏界，尤其是 FPS 游戏界名副其实的“新贵”。

辉煌的背后

在早前杂志的文章中我们已经提及了这款游戏火爆的原因以及当下“主播经济”对其造成的影响，但如今随着玩家数量的进一步增长，游戏背后的一些问题也开始逐渐显现了出来。除了服务器一如既往地“抽风”之外，游戏中愈演愈烈的外挂问题则在最近被舆论推上了风口浪尖，作为占据了《绝地求生》游戏人数接近半壁江山的中国玩家（占游戏总玩家数的 41.62%），自然也成为了“重灾区”。在经历了一系列事件后，外挂问题俨然成为了中国《绝地求生》发展道路上的另一个障碍。

日前，负责参与《绝地求生》反作弊的公司 BattleEye 发推声称，他们在过去的一天之内总共封禁了 4.2 万个开挂作弊账号，虽然这个数字和游戏 1650 万份的销量比起来不太起眼，但要知道这可是在 24 小时内封禁的数量，和日在线人数 200 万对比，占了 2.1% 的作弊账号显然就不是一个可以忽略的问题了。

提起“魔音糯米”这个 ID，想必玩家们都不太陌生，在过去的一段时间里，这个来自国内大热直播平台的《绝地求生》人气主播因为在直播时屡次出现疑似使用外挂的行为而收获了巨量的关注，数张来自他直播时的动图在各大论坛上疯狂转载，除了糯米的粉丝外，几乎所有的玩家都相信他在游戏时使用了作弊手段。



▲目前《绝地求生》外挂横行的游戏环境激起了许多玩家的不满。

“作为一名“吃鸡”的老玩家，我可以负责任地告诉你，他的那种操作真人是不可能在游戏中实现的。”一名来自论坛的网友在糯米的直播截图下回复道。

糯米的作弊行为最终收到了来自官方以及直播平台的惩罚，虽然他至今仍然声称从未有过作弊行为，但如今再去看他放出来的视频和直播，就会发现之前那些“神级”操作再也没有出现过了。

从《DayZ》到《H1Z1》，再到《绝地求生》，跟随着“大逃杀”游戏一路走过来的中国玩家似乎早已习惯了玩上几把就会遇上“神仙局”的日常，



面对一个个自带透视、自瞄、瞬移、锁血的"神仙"，普通玩家遇上了之后也就只能缴枪投降，甚至在大部分情况下你都不知道自己是怎么死的。玩家人数的暴增所带来的巨大潜在利益为外挂的滋生提供了充分的土壤和成长空间，而官方虽然一直在封禁却跟不上外挂版本更新的速度，其造成的结果就是现在打开各个服务器排行榜，你会发现排名前列的随处可见诸如"qun+ 数字"的账号名称。

外挂产业化与反外挂

如今市面上的外挂层出不穷，已经隐隐形成了一个完整的产业链，外挂的价格有高有低，低级挂 50 元包天，包月的话最多可低至 28 元 / 天，高级挂 2600/ 月，在其上的还有所谓的"主播定制挂"，一对一定制独立版本，不到 1% 的封禁率让这款外挂成为了不少《绝地求生》主播们青睐的对象，与外挂带来的巨额流量和礼物收益相比，其高昂的价格（6000/ 月）似乎也就不算什么了。

面对玩家越来越频繁的作弊行为，开发商蓝洞对此拿出的方法却十分有限，虽然其将这块业务外包给了专业的反作弊公司 BattleEye，后者在封禁频率和力度上也还算说得过去，但面对已经成熟化的外挂产业链，影响微乎其微，正常玩家甚至经常能在游戏中看到公然叫嚣着外挂生意的作弊玩家，足以见得游戏运营对如今的外挂环境有多么无力。面对外挂，封禁虽然是一种有效而直接的处理手段，但在与作弊者的博弈中，游戏运营则始终处于被动的位置，今天依靠某些玩家提供的"外挂特征码"封禁了一批曾经使用了这款外挂的账号，但明天市面上又会冒出来更多全新版本的外挂，除非再次获得"外挂特征码"，否则官方也很难凭借检测玩家的异常行为的手段来准确、迅速地打击作弊者。但话又说回来，官方要想在这场博弈中占据主动，就得从游戏开发层面入手，如今《绝地求生》外挂的制作思路无非就是直接修改玩家的本地数据，然后设法"伪装"成正常数据上传到服务端，这也是和游戏的联机系统的机制相关联的，因此官方要想彻底杜绝外挂，其难度不亚于重新制作一款游戏。

主机版成救星？并不一定

在今年的微软 E3 2017 展前发布会上，《绝地求生》官方宣布未来将会推出由 Xbox One 独占的主机版本，并于 2017 年晚些时候发售。这个消息对于一些无法忍受外挂的玩家来说无疑是一个好消息。对于已经在 PC 上成为了一款大热游戏的《绝地求生》来说，主机版相对于 PC 版最大的优势或许就是在反外挂上面了，由于主机相对封闭的系统和开发环境，因此在理论上一台未被破解的主机不会存在任何外挂。随着 PC 端越来越



糟糕的游戏环境，一部分玩家选择主机版本无可厚非 当年的《横行霸道 V》就是一个典型的例子，由于 PC 端线上模式开挂的人太多，让许多人回归了虽然体验一般，但胜在没有外挂的主机版本。

那么，《绝地求生》会不会重蹈《横行霸道 V》的覆辙呢？答案是不一定。诚然，主机版本的游戏环境比起早已乌烟瘴气的 PC 版来说肯定要好一大截，至少能够让所有玩家拥有一个相对公平的游戏环境，但主机版依然有一些"硬伤"无法避免。首先是价格问题，比起 Steam 上 98 元的价格，主机版动辄两三百元的价格可以说毫无优势，更不用说许多没有主机的玩家还要再花额外的钱购买一台，这个成本门槛就足以阻拦大部分玩家了；其次是主机对游戏的优化，反例可以参照 PS4 版本的《巫师 3》,对于《绝地求生》来说，PC 版的优化都只能说是勉强合格，甚至在初期还会出现"顶配跑 30 帧"的情况，这次主机版虽然有微软参与进行优化，但锁 30 帧运行的《绝地求生》也足够让从 PC 平台转过来的玩家熟悉一段时间了；最后是网络问题，PC 版《绝地求生》目前还没有进入国内市场，主机版本更是遥遥无期，鉴于 PC 版目前仍需要加速器才能流畅进行游玩，因此对于国内玩家来说，主机版本顶个 2、300



▲在国内，这样的外挂群有几百个。

的延迟应该会是一个常态，而 FPS 游戏的延迟有多重要，相信各位玩家心里也明白。

总结

总的来说，在经历了一系列人气暴涨的阶段后，《绝地求生》目前的发展进入了"平缓期"，并且在没有大的更新之前，大概率会持续一段不短的时间。在这个时期内，蓝洞公司想要尽可能地维持住目前的玩家基数，那么下大力气来整治已经形成利益链的外挂产业势在必行，毕竟当一名正常游戏的玩家被游戏环境"逼迫"着开挂时，这个游戏也就离死亡不远了。无论是及时封禁也好，还是拿起法律武器来打击外挂团体也好，只有让玩家切实感受到官方反外挂的决心和行动，那么作为目前最好的"大逃杀"游戏的《绝地求生》依然有着光明的未来。不少玩家都在期待下一张地图的更新。



▲11月更新中即将加入的攀爬系统十分令人期待。



北山杉

无论是及时封禁也好，还是拿起法律武器打击外挂团体也好，只有让玩家切实感受到官方反外挂的决心和行动 那么作为目前最好的"大逃杀"游戏的《绝地求生》依然有着光明的未来。

PS4	
二之国II 荣归王国	LEVEL-5
二ノ国II レヴァナントキングダム	角色扮演 / 日版
2018年1月19日 / 游戏人数未定	无对应周边
售价为8000日元	

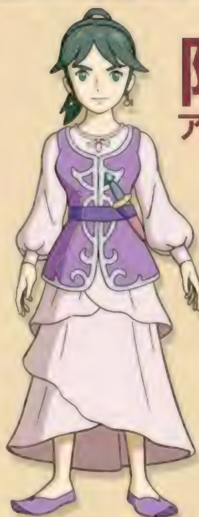
NI NO KUNI II
REVENANT KINGDOM

在今年的E3特刊中，我们为大家介绍了这款拥有吉卜力画风的日式RPG游戏。而在前段时间的TGS上，《二之国II 荣归王国》再次出展，并提供了“进军战斗”和BOSS战的体验内容。虽说这是一款RPG游戏，但本作的玩法并不单一，除了有即时战略般的“进军战斗”外，还有着模拟经营似的“王国模式”。另外，在E3后本作也公布了不少新的角色和王国，就让我们来一起看看本作的新情报吧。

文 余烬　美编 Juxi

阿尔菲
アルフィニー

艾万，去成为真正的王并拯救这个世界吧！



从小就照顾艾万的王国的女仆。为了保护艾万，从很早之前便进行着护卫的训练，因此战斗能力非常强。艾文像母亲一样仰慕她，她在王妃去世后，为了能代替艾万的母亲而努力工作着。

你们进入了我们的领地，在我们空贼的世界中，侵犯领空是会被判死刑的。



盖特
ガットー

因在二之国中被称为“天空之毒蛇”而被人们所畏惧着，主要在风蛇之谷中进行活动。虽然很多人都很畏惧他，但深得同伴们的信赖。他捡到了年幼的夏蒂，并将她当做自己的女儿抚养长大。

全新地点

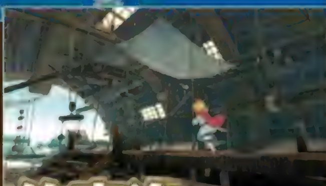
西拉扎拉康

シーラザラカン

由美丽的女王所统治的海之王国，有着非常严格的法律。由于大海中伸出的巨大的"女王之眼"，国民长期被监视着，他们受到了严格的管制。







约索洛 ヨッソーロ

以造船为主要行业的小镇，似乎有一艘非常强力的船。港町中人迹罕至，有很不寻常的气氛，似乎发生了什么异变。

霍迪奥斯

ホメディアス

像你这种没有天分的人，凭什么会受到人们的欢迎？



管理着海之王国的美丽女王，用严格的法律约束着自己国民。由于女王的这种治理，王国保持着和平。只有女王和塞西里乌斯知道那个与严格法律背后的重大秘密。

整个野外大地图就是战场！在"进军战斗"中调兵遣将

除了传统的 RPG 玩法外，游戏还存在着如同即时战略游戏一样的"进军战斗"模式。在进军战斗时，整个野外大地图将会变成战场。玩家可以操控多支部队，每支部队都有不相同的特性，如何将有利的兵种控制得当正是赢得胜利的关键。每一支部队还有着部队长，不同的部队长能够发动各自不同的战术。合理使用这些战术，正是在战斗中逆转的重要因素！





这些孩子是只有"纯洁之心"的人才能看得到的哦。



马莎夫人

ミセス・マーサ

"软软"这种心之精灵的操控者，尽管操控着拥有无限可能性的软软，但却将这些精灵主要用于做家务。在被狂暴怪物袭击时，她正好得到了艾万和罗兰的帮助，所以便将"软软"的操控方法传授给了两人。

这座神圣的戈尔德帕伍德王国公文书馆明显不让人进，快点回去吧。



梅尔多娜

メルドラ

年龄不详，是戈尔德帕伍德王国公文书馆的馆长，被称为活着的历史书。作为二之国的传奇人物和述说者而活跃着。向艾万一行讲述了"布莱哈班的传说"。



这个王国的繁荣是由女王陛下的力量所铸造的。

我的国家在我的掌控之中！在"王国模式"中成为国王

在本作之中，我们将扮演主人公艾万，并手把手去创建这个名为"艾斯塔巴尼亚"的新王国。新王国的发展当然是需要建造能生产武器与装备的工房、魔法研究所，还有商店等等，而这些设施自然也需要合适的人才来进行管理。艾万在世界中进行冒险时，将能够召集到不少各行各业的人才，如何赢得这些人才的信赖，并让这些人发挥出他们的作用来为王国的发展做贡献，正是一名优秀的国王需要去思考的。





塞西里乌斯

セシリウス

海之王国女王霍迪奥斯的助手。拥有非常聪明的头脑，能够非常冷静地做出极其"战略"的判断。

各版本特典内容一览

如果你有购买过《二之国》初代的初回限定版，那么一定会对那本实体魔法书（实体版初回特典）印象深刻。那么这一次，Level-5 又会带来哪些特典呢？

除了游戏外，与本作同期上市的还有本作的季票，价格为 2000 日元。购买季票的玩家除了能获得第 1 弹和第 2 弹大型 DLC 外，还会附赠 DLC 武器"劳泽王之剑"，以及装满消耗道具的 DLC"冒险者声援道具组"。



◀劳泽王之剑

本作分为了普通版和初回限定版"COMPLETE EDITION"，普通版为 8000 日元，初回限定版为 10000 日元。两个版本除了特典内容不同外，实体盒的封面也有所不同。





▲左为普通版封面，右为初回限定版封面。



初回限定版除了包含了本作的季票之外，还有着限定特典。实体版的限定特典为"布制游戏世界地图"以及"专用收纳盒"，而数字版限定特典为拥有稀有效果的 DLC 武器"龙剑"。

▲龙剑

此外，本作还提供了预购特典，只要提前预购，任何版本均能获得。预购特典附送"特别长剑组"，内含五种特别武器，且各自有独特的效果。



◀左起依次为蒸汽刃、精灵之剑、人鱼刺剑、蛮勇之剑、武士刀。



银魂乱舞		BNEI	
银魂乱舞		动作	中文版
2018年1月18日	本地1人	无对应周边	
售价为PS4版：7600日元、PSV版：6800日元			

PS4 PSV

4年前发布的《银魂》漫改游戏《银魂无双六》的标题着实吓坏了不少玩家，虽然这般恶搞很有“银魂”的特色，但不少玩家也盼望着《银魂》有一款真正的动作游戏。时至今日，终于等到了真正以无双玩法形式呈现的《银魂乱舞》，不知道这部无厘头的漫画作品在以“爽”为核心的无双世界里会发生怎样奇妙的化学反应？

文 六等星 美编 雷普利

贯彻武士之魂的无双乱舞

帅气、热血、爽快还要兼顾搞笑？史上最难漫改游戏

作为动漫界无法复制的《银魂》，没有哪个词语可以简单地概括这部漫画，其中的糅合的元素，例如热血、友情、搞笑、恶俗甚至腐萌等，几乎包含了所有的分类。正因如此，虽有很高的人气，但想改编一款游戏实在是难上加难，之前所作出的尝试也仅有大富翁类的《双六》，或是在《JUMP全明星大乱斗》中客串一把。

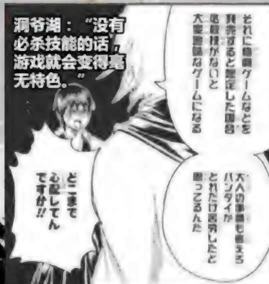
不过随着漫画剧情逐渐进入高潮，精彩朴实的战斗戏份逐渐增多，为此制作一款主打动作的游戏也就不再是什么难事。不过需要思考的内容还有很多，例如日常吐槽的大招应该怎么处理。

名为“乱舞”

本次开发没有光荣的参与，因此标题也没有使用“无双”的名号。相对于光荣“割割割”的乐趣，万代往期漫改作品更加注重于动画渲染效果实现那些经典分镜，在战斗之中还原原作本身，并且以“乱舞”为名，想必华丽度才是战斗中侧重的环节。当然最重要的还是能否将《银魂》中的“魂”灌注进这款游戏。







洞爷湖：“没有必杀技能的话，游戏就会变得毫无特色。”


水墨画风的觉醒状态



逐渐复苏的战斗记忆

游戏将包含《银魂》漫画中经典的八个“长篇追想乱舞”，玩家将扮演坂田银时，去感受那命悬一线的激烈战斗，以及催人泪下的感人画面。官方以广告的形式逐一介绍，目前公布的篇章有“红缨篇”与“吉原炎上篇”。除此外《JUPM》杂志方面也透露出“四天王篇”中的西乡特盛、泥水次郎长将作为BOSS登场。



红缨篇

江户近日出现了一名谜之试刀者，银时的好友桂以及其他浪人相继失踪。万事屋这边神乐与新八受伊丽莎白所托寻找桂，而另一边银时也受到铁匠兄妹所托寻找丢失的妖刀红缨。过程之中两队人马回合，逐渐清晰的真相最终将矛头指向了银时曾经的挚友——鬼兵队队长高杉晋助。





吉原炎上篇

由于一名叫做晴太的少年，揭开了《银魂》中除歌舞伎町外另一个重要场所“吉原桃源乡”。明面上晴太是拜托银时买下吉原身价最高的当红花魁，为了解救被命运捉弄的母子，实则是要反抗吉原夜王凤仙的统治，夜兔一族你死我活的残忍宿命就此上演。

登场人物



月咏

吉原桃源乡自卫队“百华”的首领。因其强硬的管理手段人称“死神大夫”。虽平时一脸严肃，但酒量差得不行，会对身边的人进行无差别的暴力耍酒疯。



高杉晋助

武装集团鬼兵队的队长，曾率领鬼兵队与银时、桂一同参与攘夷战争。战争失败后鬼兵队投入宇宙海盗春雨的门下，成为了一名想要毁灭世界的恐怖分子。



神乐

身体中流淌着宇宙最强民族“夜兔族”的血液，准备来江户挣钱却被流氓利用，之后遇到银时，决定留在万事屋打工。除了外表可爱的一面，偶尔也会因为愤怒觉醒夜兔狂暴的基因，但其实大部分时间都保持着挖鼻孔等恶心的样子。



坂田银时

什么事情都会帮你解决的万事屋的银发卷毛老板。曾是攘夷志士的一员，精湛的剑术与“白夜叉”的名号令敌人威风丧胆。不过天然卷的家伙都不会是坏人。



桂小太郎

幕府重点通缉的温和派攘夷志士，因其清秀的面庞，人送外号“狂乱的贵公子”。最擅长的战术有变装（女装）与撤退战（逃命）。



神威

夜兔族新生派中顶尖强者，消灭凤仙后成为了宇宙海贼春雨第七师团团长。神乐的兄长，曾因与父亲星海坊主厮杀而抛弃妹妹离家出走。



志村新八

与姐姐一同继承了父亲废弃的剑术道场。在银时的帮助下决定在万事屋打工，另一方面还是当红偶像寺门通的亲卫队队长，除此之外没有太多特点。顺带一提，眼睛才是本体。

3DS

精灵宝可梦 究极之日/究极之月		Nintendo	
ポケットモンスター ウルトラサン·ウルトラムーン		角色扮演	中文版
预定2017年11月17日	人数未定	对应周边未定	
售价未定			

文 马修　美编 雷普利

随着发售日越来越近，更多《究极之日/究极之月》的细节也都被公开出来，这期就来看看作为资料篇的本作，将会有哪些熟悉的和全新的要素。

超过400种宝可梦登场

▲一些以前作品中的宝可梦也可以在本作中遇到。

本作相比《太阳/月亮》，登场的宝可梦种类更多，除了《太阳/月亮》中已经登场的宝可梦，很多以往版本其他的地区的宝可梦也会在本作中在阿罗拉登场。而部分宝可梦只存在于专门版本中的设定，也依然保留下来。所以想要集齐图鉴，还是要和另一个版本或更早的版本进行通信的。

横跨大海 巨翅飞鱼冲浪

相信很多玩家在《太阳/月亮》中体验了骑乘宝可梦，本作中新增了“巨翅飞鱼冲浪”，对应的宝可梦自然是巨翅飞鱼，目前已知的是，巨翅飞鱼冲浪能用作岛与岛之间的移动手段，此外也可以用多种技巧来争取高分并获得BP点数，而成为第一巨翅飞鱼冲浪手也是游戏中的一个目标。

▲地区效果的具体作用到底是怎样的呢？

诸岛巡礼与考验

诸岛巡礼是为了让孩子们成长为出色的宝可梦训练家而在阿罗拉地区传承至今的传统仪式。为了完成诸岛巡礼，主角将挑战4个岛屿的考验。而《究极之日/究极之月》中的考验内容，似乎有着与《太阳/月亮》不同的内容。此外，还有400多种宝可梦等待着与你在冒险中邂逅。

▲考验由各个岛屿的队长主持。

▲考验的内容丰富多样，有时要四处探索，有时要挑战谜题。



阿罗拉的伙伴们

在诸岛巡礼中，主角还会与一些伙伴建立深厚的友谊。



与主角同龄的女孩子，因为某些原因在做库库伊博士的助手。通过与主角一起冒险，经历各种事情，她也将发现自己的全新一面。

莉莉艾





哈乌

跟主角同龄的开朗少年，性格上不拘小节，主角搬到阿罗拉后，就与他成为了朋友。似乎将通过诸岛巡礼来开始认真看待自己进行宝可梦对战的意义。

围绕奈克洛兹玛的“光与暗的故事”

主角和小伙伴们在诸岛巡礼的过程中，会遇上围绕传说的宝可梦奈克洛兹玛的种种事件，与充满谜团的人物和宝可梦相遇，以及追近阿罗拉地区的新危机。

阿罗拉摄影俱乐部



▲选择自己喜欢的宝可梦、背景和服装。





▲确定角度和姿势，把最完美的画面拍下来。



▲▼确定角度和姿势，把最完美的画面拍下来。



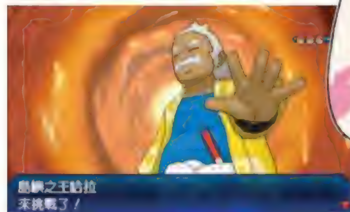


►也可以欣赏并参考其他玩家照片。

▼考验的最后，将与被称为“霸主”的强大的宝可梦对战。胜出便算达成了考验。



▼各个岛屿最后的考验，是与掌管着岛屿的岛屿之王或岛屿女王进行对战的“大考验”。



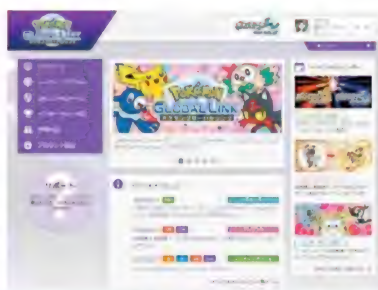


▲►考验队长之一的茉莉，此次会带来新的考验。

茉莉

对应“宝可梦全球连接”

本作将在 11 月 17 日游戏发售当日起，与“《精灵宝可梦》系列”连动的网站“宝可梦全球连接”将增加对《究极之日 / 究极之月》的支持。 宝可梦全球连接通过联动游戏中玩家个人的游戏相关资料，而与全世界的玩家一同享受游戏乐趣。 更多详情将在网站（登录 http://www.pokemon-gl.com/ 或扫描右方二维码）公开。





新故事：究极之洞另一边的世界

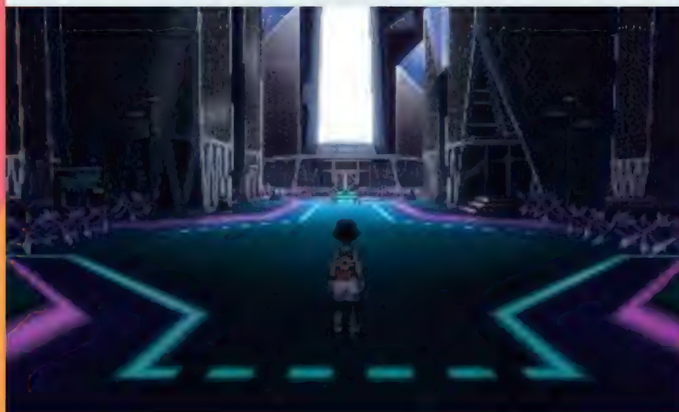
在《太阳 / 月亮》中，玩家在剧情中进入了究极之洞，算是与这里有一个浅浅的接触。但究极之洞显然不是一个洞窟，而是另一个世界的一部分，还有很多不为人知的谜团。这里有无数通往异世界的时空洞，穿过这些时空洞，就可以去探索全新的异世界。而《究极之日 / 究极之月》中，主角可以骑着传说宝可梦索尔迦雷欧或露奈雅拉穿行于究极之洞和那些被时空洞连接的其他世界，包括拥有究极异兽们的世界。





被奈克洛兹玛夺去了光的世界：究极大都会

当主角排除万难（大概是野生宝可梦的遇敌率很高）抵达究极之洞的另一边，就会到达名为“究极大都会”的世界，这里被奈克洛兹玛夺去了光，因此始终被黑暗笼罩，但有一座释放着强光的类似塔的神秘建筑。这里到底会有什么等待着玩家呢？



新势力：究极调查队

究极调查队是来自究极之洞另一边世界的神秘集团，游戏中他们会来到阿罗拉，他们来此的目的是什么？与主角以及阿罗拉本地的骷髅团、以太基金会等又会有怎样的交集与摩擦？





新的究极异兽

是否加入新宝可梦一度是判断世代新作的标准，但如今这个标准也不适用了，因为《究极之日/究极之月》中，将会增加新的特殊宝可梦——究极异兽。究极异兽是人们对生活在究极之洞另一边世界的宝可梦们的称呼，据说不但拥有强大的力量，还会对人类与宝可梦构成威胁，非常可怕。《太阳/月亮》中已经有7种究极异兽登场，来看看将在《究极之日/究极之月》新登场的究极异兽吧。

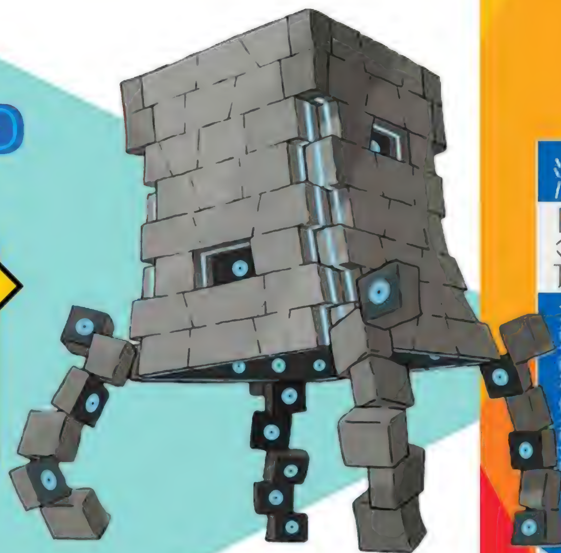
UB:沾黏



分类：毒针宝可梦
属性：毒
身高：0.6m
体重：1.8kg
特性：异兽提升

究极调查队拥有的至今未被任何人发现过的究极异兽，代号为“UB:沾黏”。巨大的头部充满毒液，从头部尖端的毒针发射。虽然看着吓人，但实际上也是感情丰富的宝可梦，据说如果与它长时间接触，还能理解人类的语言。

UB:堆砌



分类：石墙宝可梦
属性：岩石/钢
身高：5.5m
体重：820.0kg
特性：异兽提升

代号为“UB:堆砌”的究极异兽，外形如同石头堆积的堡垒，似乎每一块都是独立的生命体，堆积起来之后便合为一个集合体。在与对手对峙或感到极度愤怒时，每一块石头的眼睛都会发出红色的光。

UB:爆炸



分类：烟火宝可梦
属性：火/幽灵
身高：1.8m
体重：13.0kg
特性：异兽提升

代号“UB:爆炸”的究极异兽，头部由不可思议的火花集合形成，据说可以随心所欲地把头部拿走或让其爆炸。会做出扭来扭去的滑稽样子让对手放下戒心并逐渐靠近，接着突然引爆头部来惊吓对手——据说此时它会趁机夺取对方的生命气息，将其转换为自己的能量。

特有招式：惊爆大头

将自己的HP减少为最大HP的二分之一来进行攻击的火属性特殊招式，通过引爆自己的头部来杀伤敌人，招式威力非常大。

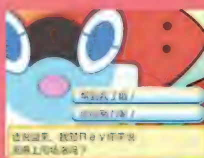


升级版的洛托姆图鉴

第四世代登场的可以进入各种电器的宝可梦洛托姆，在《太阳/月亮》中进入图鉴后，便成了一个活的图鉴。而在《究极之日/究极之月》中，洛托姆图鉴还会升级——通过不断和洛托姆进行交流提高友好度，从而提供对主角冒险的更大帮助，冒险不再孤单。和可靠伙伴洛托姆建立羁绊一起环游阿罗拉的世界吧！

本作中，洛托姆的个性会随着和主角的对话内容而改变，甚至跟主角的个性变得越来越相似。和洛托姆的友好度增加后，有时会从洛托姆图鉴得到特别道具"洛托碰碰"，这个道具拥有多样的种类，作用各不相同，如有的会使一定时间内得到的经验值或金钱增加，有的会令宝可梦变得容易捕捉等等。这些"洛托碰碰"可以随时使用。

而当主角和和洛托姆的关系变得非常好时，还可以使用特别力量"Z洛托姆之力"，让原本战斗中只能使出1次的Z招式可以多使出1次。



更多的Z招式

我们之前介绍了本作的一些新的Z招式，这一期继续带来更多华丽而威力巨大（而且无副作用）的Z招式。

日光回旋下苍穹

学会"流星闪冲"招式的索尔迦雷欧，并持有专用的Z纯晶"索尔迦雷欧Z"，便可以使出这个钢属性的全新Z招式。可以不受对手的特性影响而进行攻击。



月华飞溅落灵霄

名字与"日光回旋下苍穹"对仗得非常工整的Z招式，显然就是学会"暗影之光"的露奈雅拉，持有专用的Z纯晶"露奈雅拉Z"使出的了，招式属性为幽灵，效果同样是不受对手的特性影响进行攻击。



奈克洛兹玛的两个形态也可以分别学到索尔迦雷欧和露奈雅拉的Z招式，并通过持有对应的Z纯晶，来使出以上两个强大的Z招式。

狼啸石牙飓风暴

鬃岩狼人学会了"尖石攻击"，并持有Z纯晶"鬃岩狼人Z"可以使用的Z招式，新增效果能抵消各种场地效果，对以操作场地来对战的"卡璞·鸣鸣"等也会发挥效果，是非常强力的Z招式。白昼、黑夜以及本作新增的黄昏形态，都可以使用，不同形态使用时的画面也有所不同。



日蚀/月蚀奈克洛兹玛

本作公布之初就公开的两个封面宝可梦，一眼就能看出是奈克洛兹玛与索尔迦雷欧、露奈雅拉的合体，如今"合体"的细节也公布出来了：奈克洛兹玛吸收了传说的宝可梦索尔迦雷欧及露奈雅拉的样子，分别为奈克洛兹玛（黄昏之鬃）以及奈克洛兹玛（拂晓之翼）。由于吸收的是被视为太阳和月亮使者的宝可梦，因此也被称为"日蚀/月蚀奈克洛兹玛"。

奈克洛兹玛（拂晓之翼）

分类：棱镜宝可梦
属性：超能力+幽灵
身高：4.2m
体重：350.0kg
特性：棱镜装甲

奈克洛兹玛支配了传说的宝可梦露奈雅拉的身体和意识，并强制吸取了露奈雅拉的光之能量。会从背上喷射出黑光加速来快速接近敌人。能从双翼的黑色部位射出黑光能量，威力远远凌驾于露奈雅拉之上。由于吸取的是露奈雅拉，因此该形态下的特攻更高。凭借其强大的暗影之光来使用特殊招式进行攻击。

奈克洛兹玛（黄昏之鬃）

分类：棱镜宝可梦
属性：超能力+钢
身高：3.8m
体重：460.0kg
特性：棱镜装甲

奈克洛兹玛支配了传说的宝可梦索尔迦雷欧的身体和意识，并吸收索尔迦雷欧身上的光之能量。奈克洛兹玛（黄昏之鬃）可以通过从胸口两侧喷射出黑光来加速，拥有强大的推进力。力量提升后也会用爪子将对手撕裂，拥有超越索尔迦雷欧的压倒性破坏力。

专有招式：光子喷涌

以光之柱攻击对手，是只有奈克洛兹玛才能学到的超能力属性专有招式。日食和月食形态的奈克洛兹玛都可以学到。

也由于这个招式会采用攻击和特攻中数值更高的一方来给予对方伤害，因此不管是物攻非常高的日食奈克洛兹玛，还是特攻非常高的月食奈克洛兹玛，都可以充分发挥出强大的威力效果。


■奈克洛兹玛（黄昏之鬃）的光子喷涌


■奈克洛兹玛（拂晓之翼）的光子喷涌

CROSS REVIEW



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 塔利昂　■出自《中土世界 战争之影》
■Coser 三日月　■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

FIFA 18
FIFA 18



PS4/XOne/NS

[24]

■EA　■体育
■2017年9月29日　■中文版

游戏简介：本作将卖点放在了动作捕捉、队伍风格以及比赛细节上。玩家可以在比赛中感受到赛场上诸如观众喝彩声、助威歌曲以及球队间战术细节的不同。终极球队依然是本作的主要模式，而延续前作剧情的足球征程模式也能带给玩家不同的游戏感受。

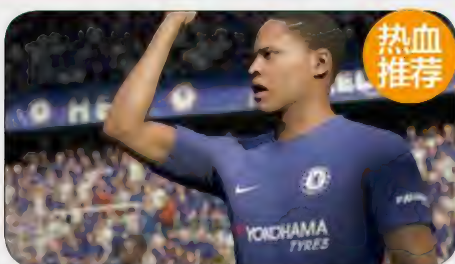
·竞技对战　·多人联机

优点：真实的赛场细节 / 情怀满分的传奇球员 / 更加丰富的 UT 模式

缺点：相比前作变化过小 / 球员对抗不够真实



作为一款“年货类”体育游戏，本作和前作相比，除 UT 模式外，变化依然不算大。**作为主要卖点之一的终极球队模式变得更加丰富，新加入的 Squad Battle 模式能让那些不喜欢对战的单机玩家也能在 UT 模式中获得乐趣。**游戏的手感相比前作发生了一些变化，进攻得到强化的同时防守的操作变得更加困难。值得一提的是，由于部分功能（诸如好友对战）的缺失，以及开发引擎不同的缘故，本作的 NS 版玩起来和其他版本有很大的不同，而且体验非常一般。



▲剧情模式依然是业界最高水平，作为 UT 外的调剂玩起来感觉不错。



NS 版的《FIFA 18》相较于主机版本来说还是有一定的“缩水”，从画面、体验、操作手感来说和《FIFA 16》倒是非常接近。但在掌机模式下能玩到有如此质感、模式如此齐全的足球游戏的确只此一家。另外本作 NS 版的联网质量不错，至少没有出现频繁掉线的状况。



优秀的画面使得本作的球场逼真而又狂热，强大的版权使得本作与真实的足球世界无异。新加入的动态快速换人，更让整场比赛流畅且完整。与另一款足球游戏新作相比，本作更强调流畅的进攻，而非策略战术，这也使得玩家的反应速度在这本作中变得重要。NS 版本对部分模式和内容的阉割稍显遗憾。

VG评论 COMMENTS

残剑浊酒 1983 评《FIFA 18》
相对前作来说进化不大，剧情模式多了不少内容。缺点是部分球场的光线太刺眼甚至对流畅的游玩产生了阻碍，希望后期更新能即时修改。其他方面都不错，能玩一年的游戏！

麻豆 de 舅舅 评《FIFA 18》
第一次玩《FIFA》，冲着授权和简体中文，结果简体中文球队名全部变英文，令人失望！为什么每个人进球后的庆祝动作都是去踢角旗？

消逝的星球
Lost Sphear



PS4/NS

[23]

■Square Enix　■角色扮演
■2017年10月12日　■日版

游戏简介：Tokyo RPG Factory 在《祭品与雪之刹那》后的第二部 RPG 作品，故事发生在一个逐渐白雾化而消逝的世界，持有着神秘力量的少年“彼方”和众多同伴一起，为了寻找记忆、重塑消逝世界而开始了冒险。

·经典再续　·小清新　·剧情派

优点：整体风格清新可爱 / 剧情故事王道 / 支线要素丰富

缺点：画面相对简陋 / 音乐较为平淡 / 游戏节奏偏慢



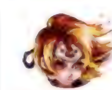
本作的画面保持了前一作《祭品与雪之刹那》的清新风格，但建模依旧较为简陋。剧本风格明快了很多，**王道的英雄故事对于喜爱日式 RPG 的玩家来说还是很有吸引力的。**战斗系统延续了 SE 经典的半实时制战斗，同时还有走位和攻击范围的要素，对玩家的操作和战术有一定要求，随着剧情进展各角色还能够搭乘各自专用的，被称为“机装”的兵器。除了主线剧情外，玩家需要在各地收集记忆来恢复消逝的遗物，各个角色还有各自的外传故事，支线要素也相当丰富。



▲在本作中，被称为“机装”的机甲兵器无论是在系统上还是剧情上都是非常重要的要素之一。



传统而不失精致是本作给我最直观的感受，与《祭品与雪之刹那》一样，本作的音乐与画面的表现都让人满意，悠扬与紧凑的故事节奏交相接替，向玩家传达的是一种怀旧的 RPG 情怀。当然，这点也体现在无缝切入的战斗系统中，玩起来颇有几分《FF》的韵味，难度方面也把握恰当。



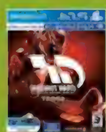
俯视角、回合制、大地图，在如今这个时代能玩到一款老派的日式 RPG 本身就很难得。本作的画面依然不够精致，但好在整体很干净舒服。游戏中能够前往的各个城市和场景各具特色，不同主题的融合让本作很有冒险的新奇感。继上一作“雪”的主题后，本作的主题为“月”那下一作会不会是“花”呢？

VG评论 COMMENTS

枫飘絮 评《消逝的星球》
前作最终 BOSS 的最强形态好歹有点血量，这代的最终 BOSS 就不是那么经打了。通关后还有两只追加的强力敌人可以挑战。

枫飘絮 评《消逝的星球》
与前作相比，本作 BGM 的契合度稍差。游戏中某个潮制作得相同不错，即使游戏画面不够出彩也会让人感到惊艳。

GT赛车 竞赛
Gran Turismo Sport



PS4

[24]

■SIE ■竞速
■2017年10月17日 ■中文版

游戏简介：本作是著名真实系赛车游戏“《GT赛车》系列”在 PS4 上的首款作品。这款时隔多年的新作充分地发挥了 PS4 的机能且对应 PS VR 功能，力求给玩家带来精致真实的赛车世界。

·视觉系 ·竞技对战 ·经典再续

优点：画面精美 / 系统细节丰富 / 物理引擎逼真
缺点：单人模式枯燥 / 多数模式需在线进行



对比系列 PS3 平台的上一作，本作在画面上有着极大的进化，加上使用了真车扫描技术和多部件分别建模，使得所有赛车看上去更加逼真。作为真实系赛车的代表游戏之一，本作仍然做到了丰富的赛车细节设定，如 TCS、刹车平衡、悬挂、空气力学等等，使用 PS VR 便能着实感受到这些细节对驾驶手感的提升。**本作的拍照模式可谓是一大亮点，每个场景都具有光影效果，使得放置的车子能完美融入。**不仅如此，该模式里丰富的拍照选项也有种专业摄影的味道，让爱车一族爱不释手。



▲拍照画面的背景其实是一个场景，所以车子能够完全融入进去，拍照效果极好。



本作拥有极为详尽的教学模式，从怎么直线加速一直教到赛道每个弯怎么转，对于不擅长真实系赛车游戏的人来说是绝好的入门教材。游戏本身内容比较贫乏，无论是车辆还是赛道的数量都偏少，也没有生涯模式，景色和博物馆只能算是噱头。除了各种金牌挑战，最大乐趣就是练好技术后上网对战。



本作主推线上模式，与之相比起来，单机部分就有些缩水了。除了生涯模式被阉割外，无论是车辆还是赛道的数量都受到了大幅削减。画面上虽然没有隔壁《极限竞速 7》那么惊艳，但也不算太差。天气系统的缺失比较遗憾，不过在实际驾驶体验上还是发扬了系列一直以来追求拟真的感觉。

VG评论 COMMENTS

蒸汽索嗨百百兽之王 评《GT 赛车 竞赛》
辅助驾驶很舒服很老年 +3 分，每天送车 + 1 分，线上资料库有点意思 + 2 分，预购送的马自达真好开 +2 分。

进击的大杰斯 评《GT 赛车 竞赛》
线上模式做得真是棒，但是单机部分的缺失让游戏少了很多系列以前的感觉。不过总体来说还是个好游戏。

富豪街 DQ&FF 30周年纪念版
いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY



PS4/PSV

[22]

■Square Enix ■益智
■2017年10月19日 ■中文版

游戏简介：由“《勇者斗恶龙》系列”之父堀井雄二担任负责开发的大富翁游戏“《富豪街》系列”最新作 以家喻户晓的经典桌上游戏《大富翁》玩法为基础，并加入了《DQ》和《FF》两大系列中的人气角色与地图，支持最多 4 名玩家展开赚钱大战。

·合作同乐 ·多人联机

优点：联机乐趣多 / 电脑思考时间短
缺点：新要素太少 / 后期逆转手段太少



拥有一定历史的《富豪街》在系统上已经很成熟，所以这次并没有对系统画蛇添足，只是在原基础上进行了优化，让游戏节奏更为紧凑，有系列之前作品经验的玩家可以很快上手。游戏最大的乐趣在于多人联机，如果能找到三两好友一起玩，乐趣相比单机会成倍上升。当然没有好友一起玩的话也可以借助线上联机模式。**不过本作后期的逆转手段太少，一旦被拉开差距，翻盘就会很困难。**这时一些游戏素质差的玩家可能就会拔线，影响其他玩家的游戏体验。


▲对于两个系列的粉丝来说，最有吸引力的还是角色与音乐。



两大王牌 RPG 系列的角色们齐聚一堂，这本身就是让粉丝们感动的事情，但更让人感动的是本作对应了全语音，甚至是正统作中没有配音的角色也在本作中增加了配音。但也许也是因为全语音的加入，本作登场的角色数量稍显不足。新要素的缺少也让系列老玩家不够满意。

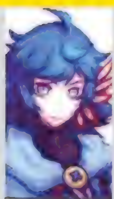


本作适合和朋友一起玩，联机状态下彼此“勾心斗角”充满了乐趣。然而虽为 30 周年纪念作，但诚意却略显不够。首先是可使用角色只有 26 人，而前作 PS2 版可用角色则多达 36 人。入选角色方面也非常之谜，“《DQ》系列”很多人气角色并未入选。地图数量也要少于前作，但愿后续更新能逐步改进。

VG评论 COMMENTS

hu_han3 评《富豪街 DQ&FF 30 周年纪念版》
多人游戏乐趣很足，但凑不到人就很悲伤了。

旷仔兽 评《富豪街 DQ&FF 30 周年纪念版》
没点金融知识玩不溜。



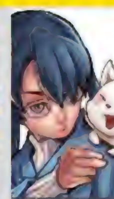
水无月
传统日式 RPG 都会想要尝试一下的 RPG 爱好者。



三味线
传统日式杂食玩家，但也能接受新颖的设计与玩法。



余烬
多年的日式 RPG 老玩家。



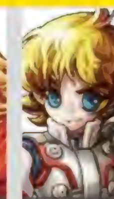
三日月
车枪球都玩的杂食玩家，阿森纳球迷兼肌肉车爱好者。



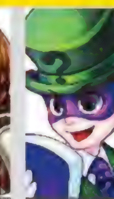
昴星团
喜欢开车且对配车小有兴趣，貌似是《掌机王》里唯二有驾照的小编。



纱迦
刚从 Forza 的世界中走出，一头又扎进 GT 怀抱的玩家。



乌冬
第一次接触《富豪街》系列，被电脑虐成狗的新手玩家。



稀饭
以培养兽人为乐的中士训练师。

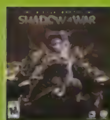
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

中土世界 战争之影
Middle-earth: Shadow of War



PS4/XOne

[23]

■WB Games ■动作角色扮演
■2017年10月10日 ■中文版

游戏简介：本作延续前作剧情，“墓穴行者”塔利昂将继续和他的搭档，已经变成亡灵的精灵工匠凯勒布理鹏搭档，在中土大陆上为了复仇和索伦以及他的军队展开战斗。前作大受好评的宿敌系统得到了强化。本作还全新加入了攻城战，玩家将要带领自己手下的兽人大军攻下一个个索伦的堡垒。

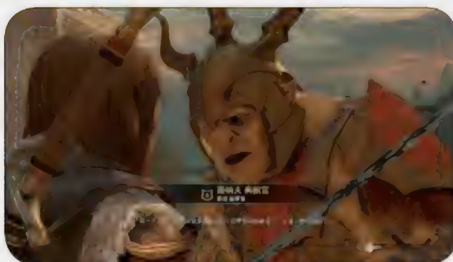
·fans向 ·酣畅爽快 ·剧情派

优点：爽快的战斗系统 / 有趣的兽人养成 / 不乏亮点的剧情
缺点：微交易系统吃相难看 / 中后期重复度极高



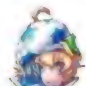


本作保留了前作的两大成功要素：爽快的战斗系统和有趣的宿敌系统，只要喜欢《魔戒》，亦或者是喜欢前作，那么你就不会讨厌本作。虽然在玩法上没有任何本质上的突破，但游戏本身足够有趣。进化后的宿敌系统配合全新加入的攻城部分使得游戏相比前作更加完整，玩法上也更加丰富。然而玩家完成了游戏的第二次攻城后，很快就会发现本作开始变得单调起来。主线任务一如既往的无趣，绝大部分主线的剧情更是无聊至极，有滥竽充数的嫌疑。另外本作的系统组成相当庞大，角色成长、装备升级、装备稀有度、套装、宿敌系统、攻城都被挤在了一个游戏里，但这一切并没有很好地结合在一起，反而使得游戏显得非常臃肿，游戏的乐趣并没有因为系统的进化而得到增加。不过抛开充数的情节不说，本作的剧情还是可圈可点的。惟一美中不足的是真结局的达成条件，如果这部分能处理更人性化一些的话，反而有可能成为本作的最大亮点。此外本作还新加入了微交易系统，让玩家感到反感的同时还没有什么存在感，功能单一使得玩家很难从这些“氪金”部分中获利。**花钱还不能变强，这大概是本作最让人无语的缺点。**



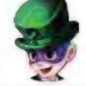
▲性格各异的兽人依然是本作的“主角”。

8



如此震撼的攻城场面不输给任何一部史诗大片，不过要是能跳过兽人队长的“闪亮登场”就好了。
——每次攻城战正激烈的时刻，六等星的镜头都会被强行扭向敌人队长进行登场介绍。

8



尸罗变成御姐造型后我惊了，这才是真正意义上的黑寡妇！
——看到《魔戒》中的大蜘蛛来了个华丽大变身的稀饭不禁感叹道。

VG评论 COMMENTS

失传的咏叹调 评《中土世界 战争之影》
招募系统设计得很有新意，我仿佛看到了曹操从足智多谋到被头风病逼疯后草莽余生。

夏日课堂 新城千里
サマーレッスン 新城ちさと



下载

PS4

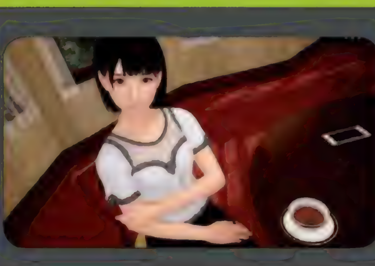
[16]

■BNEI ■模拟养成
■2017年10月12日 ■日版

游戏简介：《夏日课堂》第三弹，这次的上课目标是一位不谙世事的千金大小姐：新城千里。玩家要从电脑、手机等年轻人习以为常的事情入手，让新城小姐在7天里迅速提高自己的常识。游戏的内容丰富度和前两作差不多，同样得靠DLC来补完。

·家庭悠闲 ·二次元萌

优点：VR妹子栩栩如生 / 游戏过程轻松愉快
缺点：内容重复度高 / 可玩性不足





虽然前作《艾莉森·斯诺》同样具有重复度高、可玩性不足的问题，但相比首作《宫本光》在系统等各方面都有不小的进化，因此还能从我这里获得较高的评价。没想到闪电公布并发售的《新城千里》却是原地踏步，毫无进步，真是白瞎了玩家的期待之情。一开始与妹子见面的时候是在接待室，满心以为正式课程会在闺房进行的我还以为本作的场景会丰富不少，没想到接下来的7天课程全部是在接待室完成的，简直偷懒。随着游戏时间的推移，不难体会到**游戏玩法和前两作其实毫无区别，只是换了场景、人物和动作，互动性和耐玩度毫不见长进。**看着大小姐每次都在阅读同一漫画的同一页时发笑，每次都在笔记本电脑上敲下同样的英文句子，实在是让人只想赶紧按键跳过剧情。比较搞笑的是那个大小姐每次都要花相同时间才能完成输出的英文句子，其末尾是LAZY DOG（懒鬼），严重怀疑这是制作组对自己的吐槽！要说游戏惟一的乐趣还是欣赏妹子了，不过这位千金大小姐虽然确实有萌点，但不会用手机、不会用电脑的设定着实让人犯尴尬癌。比起观看那些已经烂熟于心的固定演出，反倒是猜测妹子下次会在什么角度突然出现比较有乐趣。



▲看着大小姐每次都在重复同样的动作，还真是有点恐怖。

5



说好的大小姐抖S鬼畜插剑的剧情呢！
——把游戏玩了三遍才发现精彩剧情全在DLC的稀饭。

6



新城大小姐眯起眼睛时别有一种让人后背一凉的魅力。
——曾认为新城大小姐和小光妹子大同小异的马修得出如下结论。

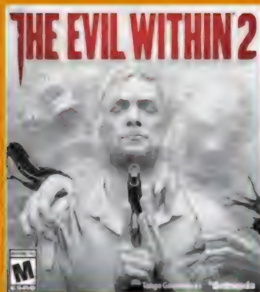
VG评论 COMMENTS

胡月心 评《夏日课堂 新城千里》
大小姐表情没有小光幅度大，但很传神，半眯眼瞧着你感觉背后发凉。

游见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

邪恶深处2

The Evil Within 2



PS4/XOne

[25]

■Bethesda ■动作冒险

■2017年10月13日 ■中文版

•恐怖惊悚
•暴力表现
•探索潜入

当《邪恶深处》在2014年给全球恐怖游戏爱好者带来眼前一亮的惊喜后，续作就一直承载着玩家们的种种期许。终于2代在今年E3公布，被誉为“生化危机之父”的三上真司退居二线，由John Johanas等年轻人打造的本作则融入了许多不一样的新鲜元素。

8  地图扩大对于恐怖游戏而言，并不见得是一件好事。
——游戏发售前苍穹所担心的问题果然变成了现实。

9  套路玩法仍然很多，例如将冰冻箭插在火圈中同伴的身上，或是利用草丛和可破坏的木箱“三光”合乐镇。
——六等星在合乐镇中发现敌人时远比找到补给更加兴奋。

8  明显感觉到制作组在极力尝试各种元素，更像是一款中期铺垫型作品。
——通关后感到意犹未尽的梦叶已经开始期待续作了。



一场欠缺打磨的噩梦，一次略感失望的重逢

求新求变，双刃利剑

同样的主角，延续的剧情，《邪恶深处2》在前两章的感觉还是熟悉的味道，甚至连被“圆锯姐”追杀的桥段都是那么的似曾相识。不过当第3章游玩要素彻底铺开时，偌大的地图一时间让不少老玩家无所适从。开放地图、自由探索、支线任务……这些全新的元素无疑会带给不同喜好的玩家更多游玩乐趣，但同时也暴露出了不少问题。

开放地图堪称本作最大的变化之处。曾经，当“《生化危机》系列”面临瓶颈之际，就有玩家呼吁制作开放世界的《生化》，Capcom虽然做出了《丧尸围城》这样的尝试，但始终未敢让《生化》越雷池一步。本作则让人看到了开放地图与生存恐怖游戏结合后的成果——虽然并不是那么美好，但还是有可行性的。广阔地图带来的更高自由度让玩家得以按照自己的意愿制定攻略路线，比如先潜行避战，收集到大威力武器和充足弹药后再回头大杀四方；亦或是仅凭手里的匕首和瓶子，巧妙地结合地形将敌人无声无息地干掉……一切都取决于自己的选择，这也是2代在宣传时的重点。

一款游戏恐不恐怖或许因人而异，但是否具有足够的紧张感和压迫力却几乎是可以统一意见的，开放地图在这一层面显现出了其与恐怖游戏间存在的矛盾。哪怕是在最高难度下，只要主角跑得够远或是返回避难屋，敌人就会因失去目标而缓缓回头，此时可以再重新策划新一轮的暗杀——这样对付AI的套路几乎百试百灵。而一些在地图上游走的强敌，也可以保持在安全距离远远地用狙击枪干掉。前作中在狭小场景与强敌狭路相逢的压迫力、用有限空间与怪物周旋的紧张感，此时都荡然无存。

角色升级系统相比前作有所进化，这一点值得肯定。绿色凝胶所带来的不仅仅是血量、耐力等常规能力的提升，甚至还能习得伏击、全神贯注等被动、主动技能。玩家可以操纵主角以各种精彩的动作刺杀敌人，或是开启“子弹时间”对BOSS予以痛击，战斗的爽快度确确实实得到了提升。可惜的是，这一进步却被流程设计不当所拖累。无论《邪恶深处》初代还是“《生化》系列”，一直都坚持通过反复打磨流程、调整物资数量来让游戏保持在一定的难度水准，《生化》从4代以后都采用了动态难度，同样是出于此目的。在经过苦战后弹药刚刚好够用，艰难生存下来时的幸福感，正是生存恐怖类游戏的魅力。然而在《邪恶深处2》中，开放地图带来大量资源的同时，也没能合理地限制玩家的成长曲线（经典难度除外），这也进一步降低了游戏时的紧张感。

魅力缺失，细节退步

《邪恶深处》初代最让人念念不忘之处是什么？抛出这个问题会收到很多答案：充满悬疑的剧情、精心设计的流程、极具魄力的反派、丰富多彩的打法……然而在2代中，这些优点却几乎消失殆尽，这才是本作受到诟病的最大原因（尤其是钟爱前作的老玩家）。

2代剧情的核心是赛巴斯汀进入STEM拯救女儿，同时获得自我救赎。考虑到初代剧情的讲述方式过于晦涩，本作的故事直观易懂虽然不算坏事，但是站桩式的角色对白部分却着实没有什么出彩之处，甚至在多周目时变成了累赘，反倒不如前作那样把设定和人物背景等放在文档、录音里供玩家挖掘更有滋味。而前作留下的两大剧情伏笔之一——麦拉在本作中的表现也让人感到失望，整个故事缺少惊喜，更不用指望有什么反转了（另一大伏笔鲁维克压根没有戏份）。

虽然初代从外表和发行方等方面看上去非常美式，但骨子里仍是一款流程设计精妙的日式游戏，每个战点的地形、陷阱、资源和敌人配置都能让人细细琢磨，从而创造出无数极具魅力的打法。2代除去开放地图式的3、7、13章之外，其他章节依旧是线性流程式的，如果这些关卡能保持水准，那么穿插开放式地图也不失为一种有益的调剂。遗憾的是本作的流程设计水准明显退步，不但没有精彩的战点设计，后期还出现了明显的赶工迹象。而且梦魇以上难度在敌人配置方面与生存以下难度相比并无太大变化，远不如前作那么用心。

其实2代在杂兵的设计上还是有亮眼之处，“白毛菜刀姐”Hysteric和四足怪物Spwan都堪称高难度下的噩梦。但是BOSS的设计却大幅退步，“圆锯姐”Guardian外强中干，暗箱Obscura和“女鬼”Anima的压迫力更是远远不如前作的“六爪贞子”。至于人形BOSS，一个是虚有其表的花瓶，一个甚至没有能力亲自跟主角对打，只敢丢出一个“初代BOSS三连战”，对比之下更是让本作BOSS显得相形见绌。

结语

在《寂静岭》、《零》等恐怖游戏系列逐渐凋零的当今业界，《邪恶深处》的横空出世让玩家们看到了生存恐怖类游戏新的希望，某种程度上也刺激了《生化危机7》的革命。2代承载了玩家们更高的期待，大胆地选择了新的方向。一个系列的发展固然需要创新，但也应有始终坚持的核心魅力，放弃了它们，就等同于抛弃了让玩家们最初爱上这款作品的原因。



文 昴星团 美编 咕噜

对应游戏版本：1.03
白金时间：约 5 天以上

GT 赛车 竞赛		PS4 SIE
Gran Turismo Sport		竞速 中文版
2017 年 10 月 17 日	本地 1 ~ 2 人，在线 1 ~ 24 人	对应 PS VR
售价为 398 港币		

“《GT 赛车》系列”一直以逼真的操作手感而赢得了许多赛车爱好者的喜爱，与“《极限竞速》系列”并称两大真实系赛车游戏。本作是该系列在 PS4 上的第一款作品，画面和系统都得到了进一步的提升，喜爱汽车的玩家可不要错过了。

系统详解

操作方法



注：转向和踏板控制可在控制器设置界面的左上角和右上角直接更改。



主菜单

游戏的系统较为复杂，光是主菜单就有多个选项，下面来逐个剖析这些项目的内容。



①现在所使用的车辆
②所持奖金
③所走的里程
④今天所行驶的距离
⑤等级、驾驶员评级、运动员精神评级
⑥游戏资讯
⑦活动摘要
⑧查看成就

菜单侧栏

侧栏位于主菜单左侧，主要作用在于调整玩家的个人信息。首页项目主要为管理自己所拥有的车辆，可进行各项调整、更换驾驶员和车辆的涂装方案，还能对它们拍照；涂装编辑器则可以亲自设计车辆和驾驶员服装、安全帽的涂装方案，设计好方案之后在首页内选择对应选项替换；我的资料库内有在游戏内获得的车辆、配件、涂装方案和拍摄的各种照片等内容，还可以在这里欣赏游戏的BGM和开场动画；里程兑换、探索和保存的作用就如其名，这里便不多赘述了。



顶部菜单栏

选项菜单：可浏览玩家的生涯纪录、更改选项等。
街机：单机竞速模式，其中包含与2P对战和VR模式。
活动：供玩家单人挑战的项目，有驾驶学校、任务挑战和环道赛体验三种。
竞技：参加每日竞赛和官方举办的赛事、观看以往比赛的实况视频。
品牌中心：可在此用奖金购买车辆，或查看本作中收录的所有品牌与旗下的车辆信息。同一辆车可重复购买。
大厅：与其他玩家线上对战，但在此之前需要先完整观看竞技-赛事礼仪中的两则视频才能进入。
景色：本作的另一个核心模式——亲自制作帅气的美车照片。



成就和等级

点击主菜单的成就一项，便可查看游戏中的所有成就列表，达成成就后对应项目的图标会发光，点击它就能获得相应的奖励。

玩家在比赛中获胜，或者完成挑战、成就时会获得经验值，积累一定的经验值便能升级，达到指定等级能解锁新赛道，还有可能获得新车作为奖励。



赛前选项

比赛前可以更改这场比赛和赛车的设定。比赛设定里可以直接设定赛车的轮胎、变速器和牵引力控制系统（TCS）、控制器对转向和油门的反馈等等，在新手、中级难度下，还能设定驾驶协助，诸如自动刹车、转向、路线辅助。

赛车设定里可以看到赛车的各种详细数据，把指针移动到数据上，还能在屏幕右侧看到该数据对赛车的具体影响。若不满意赛车在比赛中的表现，不妨来这里更改一些设置，说不定就能让你轻松取胜。不过要注意的是，赛车的配置并没有“万金油”，即使是同一辆车，也要针对不同的赛道做出对应的配置策略，这就需要多下功夫研究了。





游戏画面



①目前名次
②比赛圈数
③车手排名，只会显示前三名与玩家前后各两名车手的数据
④目前时间
⑤轮胎状况
⑥油表
⑦速度表
⑧刹车量表
⑨油门量表
⑩简易选单，共有赛道地图、雷达、赛事最佳、TCS、刹车平衡5类
⑪单圈时间表
⑫赛道地图
⑬从上一检查点抵达当前检查点的时间

模式介绍

街机模式

单人竞赛

要求在各个地图称霸的经典竞速模式，模式后期的地图要随着等级提升才会逐个解锁，全部地图完成一遍才算通关。每个地图可选择比赛时间区间（其实就是选择游玩时的环境和光线强弱），比赛成绩和记录不会因此分开计算，可随意选择。选择好时间后可选择难度，难度越高，AI强度越大，比赛要跑的圈数更多，不过解锁最高难度夺冠能同时解锁低难度夺冠，对技术有自信的玩家不妨直接挑战最高难度以节省白金时间。



计时争夺赛

经典的计时赛，在单人竞赛的地图中选择其一计时（后期地图依然需要达到等级开启），以挑战自己的极限速度，可按R3键开启/关闭自己最佳成绩的幽灵车。

甩尾争夺赛

在赛道的指定路段中漂移以获得分数，对漂移感兴趣的玩家可以借着这个模式锻炼一下漂移技巧。注意，一旦漂移出现了失误（撞墙、打滑出赛道等），那么这段弯道所得的分数会清零。



自订竞赛/2P对战

自由选择赛道、规则进行比赛，但可选的赛道仍然被等级限制。

VR之旅

使用PS VR享受更加真实的比赛。

活动

驾驶学校

顾名思义，在这里能学到真实系赛车的种种驾驶技巧。训练内容以8项为一组，每完成一组训练便能获得一辆新车作为奖励。



任务挑战

挑战各种任务，任务共有8个阶段，每个阶段有8个任务，完成之后能获得新车奖励。进行挑战时务必要看清过关条件和失败条件。



环道赛体验

相当于赛道的练习模式，每条赛道都非常贴心地设置了多段道路的练习，在目标时间内通过终点就算过关，和前面两项模式一样，会根据时间给出金银铜牌的评价。全部弯道掌握完毕后，可以试着进行最后的单圈挑战。完成一条赛道的所有挑战能获得一辆新车作为奖励。

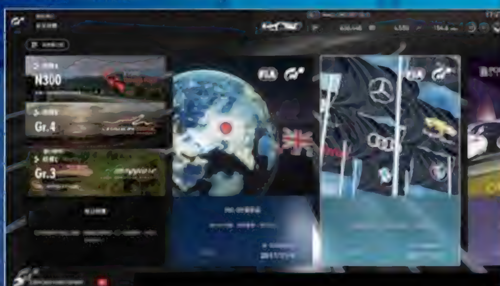


竞速

参加竞赛

首次进入这个模式，要先填写自己的电子邮箱，方便官方日后发送比赛信息，电子邮箱可以在个人选项中更改。竞赛分为每日竞赛和官方竞赛，官方竞赛有限制日期与回合，确定参赛后要根据自己的时间选择赛事，然后在对应的时间上线比赛即可，但要注意在这之后不能选择同一时间段的其他赛事。

在竞赛中获胜能获得积分，以此提升玩家的驾驶员评级（Driver Rank，后简称DR），评级一开始都是E，最高为S，另外DR会受自身的运动员精神评级限制(Sporter Rank，后简称SR），要先提升SR，才能继而提升DR。另外，DR的评级越高，每场赛事结束后获得的分数就越多。玩家在每场竞速中遵守规则不撞车便能积累分数提升SR，所以在和他人游戏的时候要保持良好的驾驶行为。



大厅

进入大厅后，可借由左侧菜单栏的选项筛选想进入的房间，筛选内容均为中文这里就不逐个解释了，进入房间前要确认一下房间信息右下角的信号强度，以免出现中途断线的情况。进入房间后，若房间内的玩家正在比赛，还能直接观战，按R1键能更改观战镜头。



景色

拍照模式是本作十分强大的部分，可以选择车辆与拍照场景，自由设置赛车的摆放角度、前轮角度等细节，拍照滤镜、聚焦、曝光等更专业设定也在其中，玩过摄影的玩家想必能够得心应手。没接触过摄影的玩家也不用害怕，每个选项都有非常详细的说明，熟读它们便可轻松掌握拍照技巧。拍照后的相片会保存在个人资料库里，能随时查看，本作收录的车辆和场景都非常丰富，专业的拍照系统相信能满足车迷们的各种脑洞。



术语解释

自由改装赛车能让其轻松征服各种赛道，下面根据“汽车设定”项目中的内容给各位概述一下每个项目的实际意义。

马力比、减重比

增加马力比即为提升车辆的最高速度和加速性能，但车辆行驶的稳定性相对降低，减重的影响也是如此，重量减轻能让赛车跑得更快，转弯更加灵敏，但相对抓地力减弱，更容易打滑。这两种数值均可以消耗里程点数扩展调整范围，最多可扩展3次。

传动系统

传动系统分为以下几种：

FR：即发动机前置、后轮驱动，令车辆的前后重量分配平均，具有较好的操控稳定性，但所使用的传动部件较多，使得车的整体重量偏大。

FF：发动机前置、前轮驱动。车辆的重心聚集在赛车前半，具有转向不足的特性，转弯时打方向盘的角度要比其他系统的车大，但相反获得了较强的抗打滑性能。

MR：即发动机置于前轮和后轮之间、后轮驱动，因为这种配置占用车身中部的位置较多，所以在跑车中十分常见。其性能和FR类似，但车身的重量分配更加科学，所以操控性比FR更好。

RR：即发动机后置、后轮驱动。车身重心全在后方，过弯时会因这个特性极易发生转向过度的甩尾现象，基本是个弯都会甩，非常难控制。本作中具有这个配置的车仍旧只有保时捷的911。

4WD：四轮驱动，但发动机有可能在前、中、后的位置。这种配置具有很强的操控性，四轮分配动力使其拥有很强的抓地力，不易打滑，而且比其他几种车更适合越野。

牵引力控制

牵引力控制系统简称TCS，能在车辆打滑时强制降低车轮的转速，以此防止车辆打滑，所以玩漂移的朋友切记要把这个系统关掉。TCS的强度可以在行驶画面的右下角，以←/→键调出对应界面直接更改，另外部分赛车没有安装TCS，行驶时要注意打滑现象。

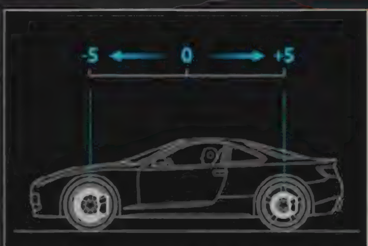


轮胎

对应赛道环境选择合适的轮胎也是取胜的关键，轮胎分为舒适胎、跑车胎、赛车胎三大类，每一类轮胎有软硬之分，赛车胎还有中性胎和全雨胎两个特殊分支，部分车辆还能更换泥地胎和雪胎。舒适胎、跑车胎和赛车胎的速度性能依次增加，稳定性依次递减。软胎和硬胎的选择主要影响赛车的刹车和过弯性能，软胎的抓地力强，刹车和过弯效果好，但容易磨损，对长距离比赛不利；相反硬胎的抓地力弱，磨损速度就没有软胎那么快，适合长距离比赛。当然，大部分赛道支持玩家进入起点旁的维修站换胎，不过相对要花不少时间，很容易被对手反超。赛车胎的中性胎、全雨胎和泥地胎、雪胎的功能看名便知，这里就不多说明了。

刹车平衡

刹车平衡分别的作用于车辆的前后轴，利用对前后轮的刹车力度来决定刹车时整辆车的重心位置。这个选项也可以在比赛时界面的右下角调整，用←/→键调出对应界面后，按方向键↑/↓调整平衡，负数为重心向前，正数为重心向后。



要进行甩尾时，最好把刹车平衡调至负数，这样的话在刹车的时候就能让后轮的抓地力减弱，更容易甩尾。

悬吊

车高：决定了底盘的高低和车辆前后的重量分布，前后轮高的一方承重低。

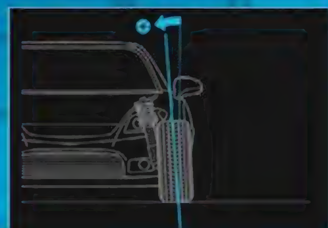
自然频率：这个数值主要作用于道路颠簸的赛道，数值越高且前后轮的自然频率不同时，驾驶的感觉会越颠簸，反之亦然。车外视角则不受此影响。

防滚杆：调整汽车防滚杆的固定程度。前轮的数值越高，就更容易出现转向不足，后轮的数值越高则越容易转向过度。

阻尼比：也是针对颠簸赛道的设置，分压缩和回弹两项，分别代表车内制振弹簧的长度，两项数值越低，弹簧压缩/回弹的速度就越快。

外倾角（负）：数值为0时轮胎与地面相互垂直，增加数值则让轮胎内倾。数值越高，汽车过弯时的抓地力更强，但数值过大会对驾驶带来不便。

束角：调整前轮后轮的正向角度，通俗的说就是轮胎的外八和内八。正数为内倾，负数为外倾，无论内倾还是外倾都会给轮胎带来阻力和更大的磨损。内倾角度越大，车辆的直线行驶稳定性就越高，外倾角度越大，直线行驶虽然容易偏航，但在汽车在弯道上的阻力会减小，能更好地发挥轮胎的抓地力帮助过弯。





空气力学-下压力

这项数值调得越高，车辆在高速行驶时被气流下压的力道就越大（相当于增加了重量），这样可以增强汽车的抓地力，让行驶更稳定，但同时会降低最高速度。



限滑差速器

限滑差速器简称 LSD，用于车辆转弯时分配内外两侧车轮的动力，以免发生内侧车轮打滑空转，保证安全过弯。LSD 的初期扭力、加速敏感度和刹车敏感度分别是车子在放开油门、踩下油门和踩下刹车时的反应能力，数值越高 LSD 的作用效果越强。

变速器

可在这里设置每个档位的齿数比和最高速度，其中终传齿轮的齿数比越高，赛车的加速度越快，齿数比越低，赛车的最高速度越快。

奖杯列表

奖杯总数	41	铜杯	32	银杯	4	金杯	4	白金	1

游戏的白金需要一定的技术和大量的时间，刷起来十分困难，光是各种金牌挑战就要消耗大量精力。最花时间的是达成 50 级，游戏推出了一周，似乎也没看到有玩家抵达 50 级，光是白金时间就足以把人劝退，爱车的白金党们入坑要谨慎。

种类	名称	解锁条件
白金	Gran Turismo白金奖杯	已经取得所有奖杯
金杯	优胜数纪录	获胜数达到91场
金杯	竞赛数纪录	参赛数达到322场
金杯	天才认证	积累65次首发位置
银杯	结尾	载入结尾电影
银杯	战术之王	在全部环道赛体验中获得金牌
银杯	新手村毕业	在全部驾驶学校挑战中获得金牌
铜杯	真区段之王	在任务挑战的所有区段之王挑战中获得金牌
铜杯	碾压对手	在所有任务挑战竞赛中获得金牌
铜杯	锥筒之王	在任务挑战的所有锥筒挑战中获得金牌
铜杯	超级拉力王	在任务挑战的所有特别拉力赛中获得金牌
铜杯	穷追不舍	在任务挑战的所有追逐挑战中获得金牌
铜杯	飙速车神	在任务挑战的所有速度挑战中获得金牌
铜杯	时全时美	在任务挑战的所有计时拉力赛中获得金牌
铜杯	单圈奇才	在任务挑战的所有单圈挑战中获得金牌
铜杯	内行驾驶员	驾驶总里程数达到100公里（约62.5英里）
铜杯	速度之王	达到时速187英里（约300公里）
铜杯	第一辆爱车	用奖金购买第一辆车
铜杯	第一场胜利！	获得生涯第一场胜利
铜杯	66号公路赛车手	驾驶总里程数达到2,451英里（3,945公里）
铜杯	二位数收藏	拥有车辆数达到10辆
铜杯	耐力车手	驾驶总时数达到24小时
铜杯	肯定你的才能	在驾驶学校的所有挑战中获得铜牌
铜杯	欢迎来到绿色地狱	在纽堡林北侧赛道完成第一圈
铜杯	环游世界	在全部环道赛体验中获得铜牌
铜杯	甩尾新手	在甩尾争夺赛中的总分数达到1,000分
铜杯	甩尾能手	在甩尾争夺赛中的总分数达到100,000分
铜杯	甩尾高手	在甩尾争夺赛中的总分数达到1,000,000分
铜杯	新手驾驶员	达到第15级
铜杯	老手驾驶员	达到第25级
银杯	传奇驾驶员	达到第40级
金杯	终极驾驶员	达到第50级
铜杯	椭圆之王	在椭圆赛道的总里程数达到500英里（约806公里）
铜杯	摄影高手	拍下100张以上的“景色”或竞赛照片
铜杯	自订魅力	用涂装编辑器自订的车子
铜杯	彬彬有礼	完整观看竞技-赛事礼仪的所有视频课程
铜杯	潜力无穷	完成任何一个驾驶学校挑战且用时至少比金牌时间快一秒以上
铜杯	奔驰吧！	已完成第一次每日训练
铜杯	改装中毒者	第一次利用里程数完全改装车子
铜杯	利曼纪念品	拍摄以萨森赛车场及Audi R18（Audi约司特赛车队）为主题的“景色”照片
铜杯	纽堡林赛道纪念品	拍摄以纽堡林赛道与BMW Gr.3为主题的“景色”照片



本文对应游戏版本：1.00

富豪街 DQ&FF 30周年纪念版		PS4 / PSV Square Enix	
いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY		益智	中文版
2017年10月19日	本地1～4人、局域网1～4人、在线1～4人	无对应周边	
售价为PS4：468港币、PSV：368港币			

作为《FF》和《DQ》的30周年纪念作品，本作将两个系列的人气角色都集合起来，一起玩“大富翁”。游戏支持一机操作4名角色，就算只有一台PS4或PSV，也可以通过轮流行动的方式，实现欢乐的多人游戏，非常适合聚会时拉上三两好友游玩。

文 乌冬　美编 01

模式

模式	说明
单人挑战	推关卡模式，可以获得好运币，用以解锁游戏的各种要素
自由游玩	自己选择地图和规则游玩，支持对人或对电脑，PS4可以一台机器4名玩家一起游戏，PSV可以使用4台机器局域网联机
连线对战	通过互联网和其他玩家一起游戏
规则说明	游戏的基本规则和技巧说明
奖品交换处	用好运币兑换角色、地图、追加规则、最强角色、美术品
战绩	可以查看成绩、收藏和精彩回顾
鉴赏室	用好运币兑换的美术品于这里查看
各种设定	游戏设定以及存/读档

画面说明



①角色：玩家或电脑控制的角色。
②格子：地图的格子，每格都有不同的作用，详细见下。
③△键菜单：骰子为移动；股票可卖出股票；商店为管理自己的商店或收购别人的商店；地图为观看地图；其他包括确认胜利目标、游戏设定和中断存档等。
④迷你地图：可以一览角色以及格子位置的缩略地图
⑤角色信息：玩家名字、获得的标记以及资产信息。



格子种类

银行城



每张地图的起点，凑齐标记后通过这里就能升级并获得金钱的奖励；通过这格时，可以购入股票；停留在这格，下次轮到自己时可以选择方向前进；资产达到胜利条件的指标后，通过这格就能获胜。

标记



分为黑桃、红心、梅花、方块四种，通过后能获得该格子上标记；停留在这格时，可以抽一张机会卡片。

变换标记



通过后能获得该格子上的标记，标记会随着角色经过变换；停留在这格时，可以抽一张机会卡片。

商店



停留在这格时，如果商店还没有买主时可以购入；购入后，再次停留可以选择增资将商店升级，从而收更高的购物费用；如果商店已经被别人买下，停留时则需要交纳购物费用，如果总资产达到标准，可以花5倍价格将别人的商店买下。

空地



停留在这格时，如果空地还没有买主时可以购入，并从列表的设施中选择一种建造，注意每种设施都有数量上限 除了神殿是 1 个外，其他设施都是 2 个，设施具体作用见附表 1；如果空地已经被别人买下，则根据建筑物的种类发生效果，如果资产达到标准，可以用 5 倍价格将空地的设施买下。

开关



停留或通过这格时会使地形发生变化，具体根据关卡而定。

特殊移动格子



停留在这格时，可以移动到特定的位置，具体根据关卡而定。

休息



停留在这格时，自己的全部商店休息一回合。

幸运



停留在这格时，一回合内别人产生的购物费用都可以提成 20%。

大炮



停留在这格时，可以快速移动到其他角色所在的格子上。

超级大炮



停留在这格时，可以花钱用炮弹轰击龙王，炮弹有不同的价格和种类，每轰击一次，炮弹的价格都会变成龙王身上的奖金并累积，打出会心一击的玩家能获得奖金，同时奖金重新累积，注意龙王遭到轰击后有可能会反击，将角色吹到较远的区域。

超幸运



停留在这格时，一回合内别人产生的购物费用都可以提成 50%。

赌场



停留在这格时，可以从四种小游戏中随机抽小游戏进行，获胜后可获得奖励，小游戏种类见附表 2。

骰子

停留在这格时，可以再投一次骰子。

机会

停留在这格时，可以抽一张机会卡片。

股票经纪公司



停留在这格时，可以购入股票。

旅途之门



停留在这格时，会被传送到同颜色的另一扇门处。

◎ 附表1・空地设施

种类	作用
关口	自己停留在这格时，可为自己的商店进行增资；别人停留或通过这格时，将支付通过次数 ×10G 的过路费
马戏团小屋	自己停留在这格时，可花费 100G 扩建马戏团小屋（最多 3 次）；别人停留在这格时，将支付入场费给店主
飞空艇搭乘处	自己停留在这格时，可自由移动至任一格子；别人停留在这格时，将支付店主下次可得奖金的 10%
神殿	自己停留在这格时，可获得自己总资产 5% 的金钱；别人停留在这格时，将支付总资产 10% 的金钱给店主
酒馆	自己停留在这格时，全员到此集合；别人停留在这格时，将支付店主等级 ×10G 的金钱
房地产公司	自己停留在这格时，可自由收购没有店主的商店；别人停留在这格时，停留者的商店全部休息
造纸店	自己停留在这格时，可为自己的商店进行增资；别人停留在这格时，将支付店主购物费用
稻草店	自己停留在这格时，可为自己的商店进行增资；别人停留在这格时，将支付店主购物费用
木造店	自己停留在这格时，可为自己的商店进行增资；别人停留在这格时，将支付店主购物费用

◎附表2・赌场小游戏

种类	说明
拉霸机	根据连成一线的图案数量获得奖励
斗技场	自己 VS 其他 3 名玩家，投骰子赢了的话自己可获得奖励，输了则其他 3 名玩家获得奖励
VS金属史莱姆	选择招式攻击金属史莱姆，成功击倒金属史莱姆可获得奖励
陆行鸟森林	选择方向前进，越往深处的奖励越好

◎附表3・超级大炮炮弹

种类	价格	作品
挑衅弹	50G	不会发生会心一击，主要用来诱使龙王反击
一般弹	100G	有几率发生会心一击
魔神弹	250G	容易发生会心一击
安全弹	500G	容易发生会心一击，并且龙王不会反击



玩法&技巧

基本规则

本作的玩法和“大富翁”类似，投骰子前进，通过购买商店收取购物费用或是投资股票赚钱，当总资产达到条件后回到银行城就算胜利，另外还有一种结束游戏的方法是当有破产的玩家出现，这时总资产最多的玩家胜出。

游戏中还有标记这一要素，收集满黑桃、红心、梅花、方块4种标记回到银行城可以获得一笔可观的资金，越早获得就意味可运用的资金越多，在投骰子前进过程中一定要有意识地进行收集标记。





商店

停留在没有店主的商店上时可以花钱将其购入，这样当其他玩家停留在这格时，就需要支付购物费用给店主。当停留在自己的商店上时，还可以花钱对自己的任意商店进行增资，增资后商店的规模会变大，收取的购物费用也更多。还要注意商店都有区域之分，地图有不同颜色边框的区域，购入同区域的商店，可使商店的增资上限增加，如果将同区域的商店都购入并增资到最高，收取的购物费用会相当惊人。

△键菜单的商店一项里能对自己的商店进行管理，如果不想要了可以通过“申请拍卖”、“出售商店”将商店卖掉；当一个区域里有自己很想要的商店但又被别人先一步买掉时，可以用“收购商店”、“交换商店”来和店主进行交易，只要开出的条件够吸引，店主也有可能答应出让；“改建空地”则可以对空地上的设施进行更改。





股票

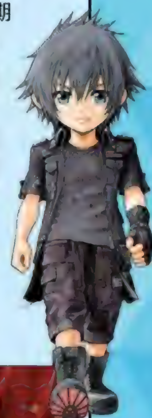
除了购入商店收购物费用外，投资股票也是游戏里一个重要的赚钱手段。股票根据之前说的商店区域划分，当购入一个区域的股票后，这样店主在收取购物费用和股价提升时，股东也能得到分红，特别是股价提升，能获得的分红相当可观。

使股价上升的方法有两种，一种是买入股票，当买10股以上能使股价提升7%，所以发现有潜力的股票时最好一次性大量购入，这样以后别人在大量购入相同的股票时，股价都能得到提升，自己也能坐享分红；另一种是对商店进行增资，这样该区域的股价也会提升，而且增资对股价的提升效果非常明显，特别是将一个区域的商店都购入使增资上限提升到最高后，这时买入该区域的股票再进行大量增资，就可获取暴利，所以就算一个区域没有自己的商店，但如果是有可能提升的潜力股，也应该果断购买，这样店主在进行增资时，自己也能获得大量的分红，这种靠别人赚钱的方法在游戏中被称为搭顺风车。

想靠股票赚钱，首先要学会鉴定哪只是有潜力的股票，一是看股价，股价原本高的地方，获得基础分红多，大家都会优先选这里买入。第二点是看区域的商店占有率，如果有3间都为同一个人占有时，就可以提前买下了，以免大家都买了导致股价上扬，4间或以上都为同一个人占有时就毫不犹豫买吧，店主为了有效利用商店赚钱，肯定会进行增资，这样就可搭顺风车大赚一笔，当然如果是自己的商店则更好，还能提高购物费用。



卖出10股以上能使股价下降7%，虽然一般持有热门股票时都很少会卖出，但也有例外的时候，那就是持有这种股票的其他玩家快达成胜利目标的金额，可以卖出股票来使股价下降，这样他的总资产也会随之下降，如果他持有的这种股票较多时，下降的效果还是很明显的，在差距不是很多的后期对战中很有用。当然，为了防止对手这么做，快达成或达成目标金额时赶紧第一时间放出手上的股票，这样就不怕别人用这种方法降自己的总资产了。和买入股票需要在银行城、股票经纪公司操作不同，卖出只要在△键菜单的股票一项中就能操作，非常方便。





机会卡片

停留在标记或机会的格子上时，可以抽取一张机会卡片，机会卡片的效果有多种，包括正面和负面，会对各有一定影响。值得一提的是，当翻开的卡片有4张或以上连成一线时，就可达成宾果，可获得额外的金钱奖励，所以在选卡片时，要尽量选择相邻的。



对CPU战法

如果觉得单人挑战太难，无法达成关卡的目标，可以尝试用S/L大法，虽然S/L并不能改变骰子投出来的数字与对手的行动，不过自己的行动是可以控制的，特别是有分岔路和抽机会卡片前，可以通过这个方法找最优行动，比如记住可自由移动或再次移动的机会卡片，就可多一次行动机会，从而占得先机。



奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	Platinum Trophy	获得所有奖杯
铜杯	Street Beginner	进行对战直到最后
铜杯	Street Pro	完成对战的次数累计10次以上
银杯	Street Master	完成对战的次数累计100次以上
铜杯	Online Beginner	进行网络对战直到最后
铜杯	Online Pro	完成网络对战的次数累计20次以上
银杯	Online Master	完成网络对战的次数累计50次以上
铜杯	Street Winner	获得优胜
铜杯	Street 5 Wins	优胜次数累计5次以上
银杯	Street 25 Wins	优胜次数累计25次以上
银杯	Street 50 Wins	优胜次数累计50次以上
金杯	Street 100 Wins	优胜次数累计100次以上
铜杯	Online Winner	在网络对战中获得优胜
银杯	Online 10 Wins	网络对战优胜次数累计10次以上
金杯	Online 30 Wins	网络对战优胜次数累计30次以上
铜杯	Shop Beginner	获得的购物费用累计10,000G以上
铜杯	Shop Pro	获得的购物费用累计100,000G以上
银杯	Shop Master	获得的购物费用累计1,000,000G以上
铜杯	Stock Beginner	对战结束时的股票收益累计10,000G以上
铜杯	Stock Pro	对战结束时的股票收益累计100,000G以上
银杯	Stock Master	对战结束时的股票收益累计1,000,000G以上
铜杯	Chain Store	对战结束时的商店数量累计100间以上
银杯	Franchise	对战结束时的商店数量累计300间以上
铜杯	Slime Winner	在史莱姆关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Chocobo Winner	在陆行鸟关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Hero of Legend Winner	在传说中勇者关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Warrior of Light Winner	在光之战士关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Darkness and the Great Satan Winner	在暗与大魔王关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	30th Anniversary Winner	在30周年纪念关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Quick Winner	在快速关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Blank Winner	在空地关卡的最终STAGE获得优胜
铜杯	Bingo Pro	机会卡片的宾果次数累计25次以上
铜杯	Rival Hunter	使人破产的次数累计10次以上
铜杯	Power Play	5倍收购的次数累计100次以上
铜杯	Long Vacation	免除支付购物费用的次数累计100次以上
银杯	Stock King	在持有1,000股以上的状态下获得优胜
银杯	Speedy Win	在20回合以内获得优胜
银杯	Millionaire	总资产在1,000,000G以上获得优胜
金杯	Double Three Seven	在1次对战中，赌场拉霸机有2次以上连成「777」
金杯	World Domination	拥有地图上所有商店并获得胜利的次数累计3次以上







PS4 XOne

中土世界 战争之影 | **WB Games**
Middle-earth: Shadow of War | 动作角色扮演 | 中文版
2017年10月10日 | 本地1人，在线1人 | 无对应周边
售价为468港币

攻略透解 GUIDE THROUGH

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF WAR

系统详解

如果说前作给很多玩家带来了惊喜的话，那么本作的惊喜可能就没那么多了。和前作相比，本作并没有发生太大的变化：战斗系统小修小补，核心玩法基本不变。前作最大卖点之一“世仇系统”在本作中得到了强化，性格不一的兽人给游戏的流程带来了很多不可控的部分，乐趣满分。然而游戏末段的阴影之战太过单调漫长，新加入的氪金部分得罪玩家之余也没有给氪金用户的游戏体验带来太多便利，这些缺点使得本作离一线大作还有很大的差距。不过总体而言，本作依然值得一玩。特别是对于那些喜欢原作小说，又没玩过前作的玩家来说，首次中文化的本作还是有不少让人眼前一亮的优点。

文 三日月　美编 NINA

对应游戏语言：简体中文
本文对应版本：1.04

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	跳跃/闪避/奔跑（按住）
X键	□键	攻击/蓄力范围攻击（按住）
Y键	△键	反击
B键	○键	冰爆攻击/支配、吸收敌人（按住）
LB键	L1键	进入死灵视角
LT键	L2键	瞄准
RB键	R1键	抓住敌人
RT键	R2键	射击/进入潜行状态
LS键	L3键	冲刺
RS键	R3键	重置视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键→	方向键→	命令队友击杀/使用技能
方向键←	方向键←	使用技能
Menu键	触控板	进入地图
View键	OPTIONS键	呼出菜单

特殊操作

Xbox One版	PS4版	作用
RT+X	R2+□	地面处决（敌人眩晕并倒地时）
Y+B	△+○	处决（消耗威力槽）
A+B	×+○	献祭（消耗威力槽）
X+A	□+×	精灵之光（消耗威力槽）
Y+X	△+□	亡灵归来（消耗威力槽）
LS+RS	L3+R3	发动精灵狂怒/指环之灵（消耗怒气槽）

界面介绍



1.HP
2.复活次数
3.怒气槽
4.威力槽
5.连击数
6.精力槽

战斗系统

和前作一样，本作战斗系统的核心部分在于反击（Y键/△键）和躲避（A键/×键），绝大部分敌人的攻击都可以通过反击直接反制，另外一些敌人，诸如兽人队长们的部分攻击、远程攻击以及盾牌兵的攻击是不能反击，只能躲避，游戏也会非常贴心地会在敌人攻击时在屏幕上显示反击和躲避时机。听起来战斗还是和前作一个味，但本作还是有一些区别的。其中一个变化就是连击以及威力攻击间的关系变弱了，前作中所有威力攻击的发动条件都是只要连击数达到一定程度后才能发动，本作则变成了需要消耗威力槽也能发动。虽然听起来对新手挺友好的，毕竟不再需要在战斗中关注连击数，但实际上手后玩家会发现，这实际上削弱了玩家的战斗力。

连击的达成方式简单易懂，只要连续攻击得手或者反击就能累计连击数，战斗结束、一段时间内攻击没有命中或者被敌人击中都会使连击归零。连击数越高，玩家的攻击力就越高，如果玩家的武器是自带属性的话，连击数达到一定程度后玩家的武器属性会开始显现出来并附加在被击中敌人的身上。一些正常情况下普通攻击无效的状况，诸如盾牌或者防御，在高连击的情况下也能打破。要想判断是否进入这种状况也相当简单，只要看显示连击数的数字有没有变红就能知道了。

无论连击是否被中断过，只要成功击中敌人就能累计威力槽，威力槽满了就能发动威力巨大的特殊攻击，其中包括了处决（秒杀杂兵，对BOSS造成大伤害）、献祭（回复生命值，快速支配敌人）、精灵之光（大范围击晕敌人）和亡灵归来（复活死者，第四幕解锁）。和连击类似，在被敌人攻击到或者攻击落空时都会损失威力，但不同的是，在没有获得升级“致命之力”的情况下，威力槽并不会随着时间而减少。虽然和前作相比，玩家不再需要累计连击才能发动威力攻击，但实际上由于威力攻击被独立了出来，使出威力攻击的频率反而降低了。



角色等级和技能点

本作的角色等级最高为60级，获得经验值的方法有以下（经验值从低到高）：击杀兽人小队长、完成宿敌任务、完成岗哨任务、主线任务、攻城、暗影之战。在没有专门刷过经验值的前提下（笔者不鼓励玩家这样做，因为这样做效率不高而且非常枯燥），玩家通关游戏后的等级大概在40多级。角色等级的惟一实际作用就是用来培养以及支配兽人，因为玩家不能支配等级比自己高的兽人，而我方兽人的等级上限也是由角色等级决定，同样最高等级为玩家角色等级。另外有一些技能以及攻城的升级、玩家获得的装备等级也和角色等级有关，而游戏的其他要素，诸如装备能否使用或者任务的触发则和玩家的的等级完全没有关系。正常来说，玩家会在暗影战争的途中自然达到60级。

技能点的获得方法就相对方便得多 除了升级以外 完成主线任务、地区收集、往昔之影（类似于挑战）、竞技场胜利都能获得技能点。技能点，顾名思义，是用来解锁技能和技能升级。技能的解锁除了需要技能点外，部分技能需要玩家等级达到要求，或者主线剧情进展到一定程度后才能解锁。惟一例外的是“亡者归来”，这个技能需要玩家完成主线剧情的第三幕后才能解锁，在其之前这个技能是不存在于技能表当中的。

除了技能外，玩家还能获得技能升级。技能升级的解锁方法和技能一样，但是虽然升级有好几个，但每一个技能玩家只能最大选择一个升级。不过已经解锁的升级可以在游戏的任何时候随意切换，切换升级并不会有任何副作用，玩家可以根据自己的需要切换升级以适应不同的情况。



装备和宝石

本作新加入的系统之一，不过说是新系统，也只不过是上一作符文系统的扩展而已。除了拥有稀有度、附带能力这种其他游戏里司空见惯的要素外，装备还能改变角色的形象。鉴于装备的外表设计相当细致，而且非常帅气，因此视觉效果还是相当不错的。说回装备本身，装备的获取方法只有一种，那就是杀死队长，或者是队长死亡，反正无论怎么样，要想获得装备，队长就必须死。不论是敌方还是我方的队长，死亡都会掉落装备。队长越强大，掉落强力装备的几率就越高。在学会技能“死亡威胁”后，利用内奸可以向敌方队长发出死亡威胁，之后队长会变得更强，但是获得奖励也会更好。

除了普通稀有度的白板武器外，

荒野骑手：本作可供骑乘的野兽有[illegible]、巨兽、喷火巨兽、喷冰巨兽、剧毒巨兽。其中喷火巨兽会在往昔之影“以一敌百”[illegible]；[illegible]只会在区域“[illegible]”出现；[illegible]只会在区域“[illegible]”出现。最后两个可以通过推进时间和在传送点移动来刷。

稀有、史诗以及传奇装备除了性能更强外，玩家还能通过指定挑战来让其升级。装备并完成挑战后，在物品栏界面按住 X 键 / □键就能花费金钱来升级武器。其中稀有和史诗装备只能升级一次，和传奇装备则能升级多次。传奇装备还会以套装的形式出现，装备同一套装下的多件装备可以获得额外的能力奖励。

话虽如此，对于初期的玩家来说，传奇装备的实用度并不算太高。因为绝大部分传奇装备的升级难度都远远大于其他稀有度的装备，这些挑战往往本身就需要玩家有一定的等级才能完成，而且无论是完成难度，还是套装的收集难度都很高。刷传奇装备和完成挑战所耗费的时间之多，大概都可以全成就 / 白金游戏了，60 级的稀有 / 史诗武器也不见得比传奇武器弱多少。而且传奇装备和一般装备一样，其等级和玩家获得装备时的等级一样，但其获取难度又比其他装备高，很容易会出现早期等级低传奇装备升不了级，后期等级高了又刷不到传奇装备的尴尬情况出现。因此笔者建议各位玩家，装备用起来顺手、数值不错以及看起来帅就可以了，不要去强求传奇装备。

而宝石则是强化装备的最简单手段，它可以镶嵌在武器上，并给予装备一定的能力加成。而要想给装备镶嵌宝石，首先得开放插槽。每一个插槽需要耗费 1000 金钱才能开启，一旦开启永久有效，建议玩家尽早开启。

宝石共有力量、活力、财富三种，装备则分为武器、护甲、符文，根据宝石镶嵌的位置不同，能力加成也会发生变化。但总体来说，力量能增加玩家（或者友军）的输出，活力能增加玩家（或者友军）的生存能力，财富则能增加玩家战斗胜利所能获得的奖励（经验值、金钱、队长等级）。

宝石本身也有品质之分，从最低到最高分别为：宝石、优质宝石、精良宝石、精制宝石和完美宝石。三枚低品质的宝石可以合成一个高品质的宝石，例如三个优质可以合成一个精良，三个精良合成一个精制，如此类推。宝石的正常获取途径只有一个，那就是击杀兽人队长或者小地图上标记为白色箭头的杂兵。



市场以及每日任务



在本作的众多变化中，市场，也就是我们俗称的“氪金”部分算是争议比较大的一个。在市场玩家可以购买到各种箱子以及有益 BUFF，其中箱子可以开出装备、兽人、训练卡、经验加成以及装备掉落加成。其中部分箱子可以通过游戏内货币，也就是银币来购买，品质较高的箱子和加成则需要利用特殊货币金币来购买。而金币最简单的获取方法就是直接用现实货币去买，完成每日挑战也可以随机获得一定数量的金币。

氪金的最大好处就是可以让玩家更快地获得能力更强的兽人队长以及稀有装备，但凭心而论，效果非常一般。装备由于和玩家等级挂钩，除非玩家满级，要不然通过氪金获得的装备用不了很长时间就会被更好的装备更换掉，然而满级后游戏也接近全成就 / 白金，玩家也没有多少机会继续使用这些装备。兽人队长相对实用一些，然而依然不值得玩家氪金去获取。具体原因可参考下文的“兽人育成指南”部分。而最重要的原因是，兽人外表又不好看，你确定要花钱氪金抽一堆丑八怪？

氪金内容中最实用的就是经验加成，在后期玩家攻略暗影之战的途中用上一两个加成可以使玩家更快地达到满级，达到满级的最大好处就是可以将手下的兽人队长培养到和你一样的 60 级。不过经验加成一个只需要 100 金币，完成三四个每日挑战，拿到几百个金币后买一两个就可以满足玩家的需求。总体来说，本作的氪金部分虽算不上良心，但至少不会故意坑钱。玩家不会因为不氪金而影响游戏体验，也不会因为氪金了就大幅度变强。不得不说，对于氪金用户来说使用体验极差。

兽人育成指南

支配与背叛

出乎意料的是，作为前作的一大卖点，支配兽人队长的能力需要玩家完成第一幕后才能解锁。支配兽人队长的方法和前作一样，玩家需要使其陷入崩溃状态后才能对其支配。陷入崩溃的途径有很多，其中最为简单的方法就是将其 HP 削弱到一定程度，比较取巧的方法就是使其陷入惊慌状态，其恐惧的事物可以通过查看其致命弱点的第一栏来查看，并不是所有兽人队长都有这种类型的弱点。

另外还有几种情况玩家是不能支配兽人的，第一种就是目标等级比玩家等级要高，此时可以通过羞辱（支配队长后按 Y 键 / △键）降低其等级，在获得升级“求死不能”后还能让羞辱的效果提高，除了能降低更多的等级外，还有几率使其变傻或者变疯，前者除了使其变成一个傻瓜外没什么特殊效果，后者则反而会使其等级提高。游戏中还有一部分兽人队长是不能被支配的，除了剧情限定以外，还有一些队长拥有特性“钢铁意志”，羞辱可以一定几率把这个特性去掉。

玩家支配的对象是兽人，熟悉原作的玩家想必也明白，这些兽人可没有什么“忠诚心”可言，背叛那是分分钟的事。除了防不胜防的随机背叛外（常见于原堡垒的守军以及攻城方的小队长，几率比较低，以笔者的亲身体验来



天生的领袖：队伍排名需要玩家有2500分，分数是玩家攻城队伍和守城队伍的总战力之和。后者的提升相当简单，玩家只需要完善自己堡垒的防守即可。在暗影之战的过程中，玩家的防守战力最终会达到2000左右。攻城队伍分数则需要玩家游玩在线征服来提高，在线征服的玩家将会根据天梯上排名来配对，每个区域的前一两场在线征服玩家一般会遇到比自己弱的防守阵容。只要在限定时间内完成征服就能获得100战力的奖励，每个区域玩上一两把就能轻松将自己的分数达到2500以上。

看，从游戏开始到白金，只被不明不白地背叛过数次），背叛基本都是有前因后果的。最常见的原因就是玩家击杀了我方队长的“拜把兄弟”，拜把兄弟可以通过查看其个人情报来确定，如果玩家没见过其拜把兄弟的话，其身分会被隐藏起来。另一种背叛原因就是玩家连续攻击它导致它最后忍无可忍，或者曾经抛弃它。前者很容易避免，后者一般会出现在我方队长倒下，玩家没去救援导致其失血而死，或者玩家将其派去竞技场然后输掉。它们大难不死后会重新登场并背叛玩家。值得一提的是，除了我方队长会大难不死外，敌方队长也会。笔者特意测试过几次，重开过几次新游戏后发现，每个区域基本都会有一个这样的“不死兽人”，这些兽人的特征是无论怎么被处决，都不会触发“砍首”这个动画。他们会不断复活，不断袭击玩家，并在这个过程中不断变强。虽然听起来很烦，但是击倒它们后所能获得的奖励也比一般兽人队长要好上不少。

宿敌任务和时间推进

支配兽人队长后，玩家就可以对其“加以利用”了。最常用的“用法”就是命令它去当某个酋长的保镖并成为玩家的间谍，或者直接命令它取代死掉的领袖（酋长或者大王）。另外还可以命令它去击杀指定目标，目标不一定是敌人，我方队长也能成为目标之一。再或者是成为我方酋长或者玩家自己的保镖。所有的命令都可以通过菜单中的“军队”来选择队长，并按下Y键/△键来实现。

除了玩家自己干涉以外，兽人队长也会自行触发宿敌任务。每当玩家死亡或者在传送点里选择“时间推进”，都会使游戏内的时间往前推进。时间推进后，游戏的世界会发生变化。宿敌任务下一般会有三格，时间每推进一次就会少一格，在三格全部消失前玩家可以选择去“干预”一下，或者直接“顺其自然”。顺其自然的话系统会自行判断宿敌任务结果。失败的结果有三种：一是队长死掉，二是队长逃掉，最后是队长被抓。前面两种不必细说，最后一种会触发另一个宿敌任务“救援任务”。另外，攻城失败、带着保镖的情况下在宿敌任务中失败也有可能导致我方队长被杀或者被抓。宿敌任务里还有一个比较特殊的任务“世仇”，这个任务会在玩家被杀死后出现，完成世仇并击杀掉“仇人”能获得比正常情况更好的装备奖励。

竞技场



故事进展到“竞技场”后，竞技场系统就会开启。玩家需要派上我方的一个队长和敌人进行一对一且玩家不能干涉的决斗。除了竞技场外，我方队长间的单挑（由玩家发出命令）以及我方队长成为酋长都需要进行竞技场战斗。每个区域（包括米那斯魔窟）都有三场竞技场战斗等待着玩家，获得胜利能获得技能点或者金钱作为奖励，完成最高级别的“冠军”则能解锁所有堡垒的升级选项。

竞技场的最大作用是可以提升队长的等级，每获胜一场都能使其等级提升4级，这个升级幅度和竞技场难度没有关系，玩家完全可以选择最低难度重复刷来使兽人达到最高等级（不能超过玩家等级）。由于竞技场战斗中，玩家并不能操作任何一方，因此战斗总体来说是随机的。但要想获胜还是有一些窍门的，首先，双方的等级不能相差太多，在没有特性相克的情况下（例如对手是用毒的，而我方队长为毒素免疫），等级相差在五级以内还是公平战斗，五级以上就很大几率是一边倒了；另外自带小兵助阵的队长会比单兵作战的队长要稍微强上一些；近身职业比远程职业要强，前者攻击频率远超后者；狂战士和守卫者是目前版本的最强职业，特别是后者，AI一般拿他们没办法，竞技场主力尽量以这两种职业为主会比较好。最后，在竞技场快要输的时候，玩家可以直接退出游戏来保住自己的兽人，这一点同样适用于游戏的其他时候，只要在处决动画结束之前退出游戏就能保住堡垒或者兽人。

最后顺便说说关于兽人队长的定位问题，首先各位玩家必须要明白的一点是，兽人队长在本作中就是消耗品般的存在，这其中包括了史诗和传奇兽人。兽人强大与否主要体现在竞技场上，在平常的战斗中，例如下文将要提到的攻城和防守战中。兽人队长死亡速度和它自己附带的特性没多少联系，一个60级的普通兽人队长和一个60级的传奇兽人队长相比，他们守点能力之间的区别可以忽略不计，终究还是要靠玩家自己。而且随着游戏的推进，玩家遇到高品质队长的次数也会越来越多。只要保证每场大型攻城/防守战都支配几个敌方队长，我方队长无论是数量还是品质都只会越来越高。因此玩家无需过于在意队长死亡或者背叛，反正兽人队长源源不断。

攻城以及升级堡垒

攻城部分是本作的最大亮点，游戏共有四个堡垒供玩家进攻。玩家需要组成一个自己的兽人攻城大队，兽人队长数量越多，玩家的攻城大队就越强。其中对攻城能力影响最大的是兽人队长的数量以及其附带的攻城升级，后者和技能类似，需要玩家达到一定等级后才能花费金钱解锁。另外兽人队长的等级也会影响攻城能力，但在攻城战中，这种差异可以忽略不计。



理所当然的，既然我方兽人队长越多攻城能力越强，玩家也能通过削减敌方守城队伍的酋长数量来减少守城力量。本作的攻城远比守城简单，其主要原因就在于只要玩家有耐心将所有的酋长逐个揪出来干掉，那么无论堡垒的防守有多强，在玩家面前都不值一提。干掉酋长除了能减少守军的力量外，还能使其对应的堡垒升级无效。简单而言，只要把酋长全部干掉，那么玩家攻城时惟一需要考虑的就是大王了。

要想攻击大王，玩家需要把指定数量的点给全部占领了才能发动最后进攻。只要点上的敌人和队长全灭，点就会逐渐被占领，占领槽满了之后玩家还需要亲自到点里按下方向键↓来完全占领这个点。如果玩家之前把酋长全部干掉的话，守军就只会出现杂兵，如果酋长里有玩家之前设下的间谍的话，它们也会在这个时候背叛大王并和玩家并肩作战。

攻城容易守城难，在本作的守城环节里，大部分队长都会应战，其中酋长是肯定会出战的。玩家需要把对手攻城大队里的所有队长都干掉（或者支配，或者使他们撤退）才能成功守城。而每当我方有一个点被攻下，敌人的队长数量都会加1。如果玩家在守城中不断失点，消灭队长的速度又没有跟上的话，战局会变得越来越不利，守城也会以失败以告终。守城时战略点的数量由玩家的堡垒升级而定，完成竞技场的全部三场比赛能解锁该区域堡垒的全部升级。

最后，无论是攻城还是守城，根据对手来选择合适的升级都非常有必要，这一点和兽人队长战斗前先观察其弱点的道理是一样的。另外在不同难度下，对于攻城失败的惩罚也不一样，这主要体现在对阵大王的时候，在普通以及简单难度下，挑战大王失败的话，玩家重新攻城的时候不需要再次占领战略点，战斗会直接从大王的房间开始，然而最高难度下玩家需要重新攻城，之前战斗中幸存下来的敌人队长会自动成为新一任的酋长。

我们就跟你混了：[illegible]

主线流程攻略

友谊

流程要点



1. 游戏一开始，玩家操纵的塔里昂由于与凯勒布理鹏失散，因此大部分能力都不能使用，暂时只能以人类的肉体作战。一开始的战斗按照提示进入潜行状态并暗杀前方的兽人即可，接下来玩家需要下去下面。无论左边还是右边的平台都可以下去，从潜行的角度来看，左边的难度比右边要低。右边平台上的兽人很容易就能发现玩家。不过即便被发现了也不怎么样，这里出现的都是一些最低级的杂兵，直接反击就能轻松无伤消灭大量敌人。全灭敌人后来到场景尽头触发剧情就可以完成序章。

2. 来到米那斯伊希尔外后，按照系统提示找到内奸获得队长情报。中途遇到的敌人数量很少，虽然掩体不多，但全部暗杀毫无难度的，只要记得不要把内奸也一块杀死就好。中途玩家会遇到有数个敌人聚在一起的情况，利用远程攻击在引起其注意之前逐个爆头即可，这段流程也是玩家获得弓箭以及远程攻击的教学部分。





3. 调查地上的头盔后继续前进，过桥后就会进入米那斯伊希尔内部。有玩过前作的玩家应该能很快上手，新玩家则只要注意尽量在高处移动，这样可以避免被敌人发现，而且高处的敌人明显比地面少，即便被发现也不会给玩家带来太大的麻烦。

4. 击杀队长的部分可以参考上文系统部分，利用之前从内奸得到的情报，对症下药可以更好地击杀队长。这里推荐玩家直接从空中对其使用空中暗杀，这样虽然不能杀死它，但至少能给予其不小的伤害。第一次和队长的战斗还是比较轻松的，小心不要被太多的敌人包围就好。此时玩家的大部分技能都还没有解锁，攻击手段都还比较少。

5. 和伊缀尔汇合后，你需要跟着她一边消灭敌人一边前进。最后来到城门前，会有一个蓄力攻击的教程，玩家只要按着 X 键 / □键就能对敌人发动范围攻击。继续把前来的兽人都解决掉之后，本章也就告一段落。本章结束后，游戏也算是正式开始，玩家可以开始自由探索米那斯伊希尔或者直接触发下一个主线任务。

索伦之眼

流程要点



没有战斗的一个章节，主要是净化哈伊迪尔的教学。玩家只要按照屏幕提示，将区域内的全部收集品标记出来就可以完成此章。顺便一提，净化哈伊迪尔是玩家每到一个新区域后首先要完成的事情，除了能标记出所有收集品的位置以外，哈伊迪尔本身也能充当一个传送点供玩家快速移动。

往昔之影

流程要点

本章依然是一个教学关，当玩家开始操纵凯勒布理鹏后，立即按照系统提示按下 LS 键 +RS 键 /L3 键 +R3 键发动精灵狂怒消灭敌人，只要在限定时间内利用精灵狂怒杀死 10 个敌人就能获得最高评价和全部三个奖励。不过没有获得最高评价也没什么问题，玩家可以随时在古墓里重试。另外游戏中还有很多类似的往昔之影，完成挑战同样能获得奖励。完成过一次的往昔之影会重新出现在每个对应区域的古墓当中，玩家可以随时重试以获得最高评价。

真知之石

流程要点

1. 冲出城门的过程中小心不要被攻城武器攻击到了，攻城兽的攻击范围相当明显，玩家只需要提前躲开就可以了，实在来不及躲开的话可以利用翻滚的无敌时间。冲出城门后消灭一群敌人继续跟着伊缀尔跑，途中一样需要注意攻城兽的攻击范围。



2. 进入死灵视角就能清楚看到攻城兽的弱点，攻击弱点并削弱攻城兽后就可以对其骑乘了。利用攻城兽攻击的流程中，优先消灭其他攻城兽，然后攻击地面上的其他敌人。这部分流程相当简单，在射击地面上的敌人时只要注意提前量就可以了。

死亡并不等于结束： [illegible]

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

3. 这一章的额外目标是需要在限定时间内到达第二个攻城兽所在的地方，这个目标相当容易，只要善用刚刚获得的二段跳能力即可。这个能力也是本作新加入的能力中比较实用的一个。

4. 之后的流程和处理第一只攻城兽时类似，依旧是优先攻击其他攻城兽，然后再攻击其他杂兵。完成目标后再把骑乘的攻城兽杀死即可（长按 RB 键 /R1 键）。

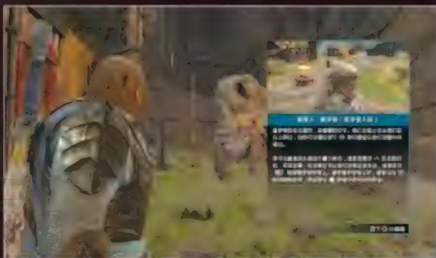


暗藏杀机

流程要点

1. 本章开始后玩家将来到新区域西力斯昂哥，推荐玩家先把地图上的哈伊迪尔和古墓都找出来，再把中途遇到的内奸都支配一下获得更多关于该区域内队长的情报。这对玩家之后的探索和主线任务大有帮助。

2. 玩家会在这里第一次遇到奥罗格，这种敌人的攻击并不能反击，只能躲闪，而且玩家不能从它头上跨越过去。成功躲闪两次后，按照屏幕提示按下 B 键 /○键就可成功冻结住它，此时就是输出的最佳手段。对其造成一定伤害后它会眩晕，此时就可以按下 RB 键 /R1 键骑乘，骑乘的过程中顽疾还可以继续攻击它，而它还会对其撞到的敌人造成伤害。另外由于其 HP 比较高的缘故，暗杀（除了虐杀）或者处决一次是不足以杀死它的。



3. 击败奥罗格后，玩家会再次见到老熟人：咕鲁。跟着他一路前进，会有击落魔盖蝇巢穴的教学，这种害虫除了能够对兽人造成伤害以外，还能对其造成不小的硬直。之后只要进入死灵视角一路追寻尸体前进就可以了，中途还会出现不少敌人，潜行或者直接战斗都不难，如果要开战的话，提前利用远程攻击先解决掉部分敌人能让战斗轻松不少。

4. 目标队长是一个刺客，它免疫远程以及潜行伤害，但它的弱点却是魔盖蝇。击落其附近的巢穴使其进入眩晕状态后就可以轻松解决掉这个出师未筹身先死的刺客，顺便还能完成本章的额外目标。

无人之地

流程要点

1. 在本章中玩家将和 NPC 一起行动，按下方向键→可以命令他击杀指定目标。利用这个操作可以很轻松地同时解决两个距离靠近的敌人而不被发现。本章的额外目标为让 NPC 潜行杀死五个目标，善加利用 NPC 的话不难实现，只要保证是利用潜行杀死敌人即可。

2. 本章的流程和之前类似，依然是通过利用死灵视角来寻找目标。本章的目标是一个酋长的保镖，如果玩家之前有利用内奸得知其弱点的话会轻松不少。值得注意的是，这个队长有一定几率其职业为驯兽师，它会骑着一只狂兽之余还会带领着一群狂兽。与其说狂兽是本作中一种比较麻烦的敌人，倒不如说所有野兽类敌人都相当麻烦。玩家不能直接攻击狂兽，直接攻击的话会被反击并受到伤害，玩家只能从其侧面或者背面进攻。对付狂兽最好的方法就是利用弓箭直接攻击其头部，或者是利用场景，诸如易燃易爆的烈酒等等。成功击杀目标后本章结束，同时玩家会解锁新技能“召唤追随者”。



箭矢之雨

流程要点

1. 玩家需要在不引发警报的情况下杀死 10 个弓箭手，注意是不引发警报，而不是不被敌人发现，两者的难度相差甚远。击杀 10 个弓箭手的难度并不算高，除了暗杀外，利用弓箭直接远距离爆头也是个不错的选择。另外由于弓箭手多处于高处，因此在不引起地面敌人注意的情况下杀死 10 个弓箭手还是不难的。额外目标需要玩家利用潜行暗杀 4 个弓箭手，一个比较轻松的办法是通过悬挂在边缘并按下 Y 键 /△键把敌人引过来暗杀掉。



2. 除了高处的弓箭手外，还有部分目标弓箭手在地面上。除了直接下去暗杀掉以外，玩家还可以利用弓箭来解决它们，不过需要注意的是，在远程攻击的同时，小心不要被目标附近的敌人给觉察到了。善用二段跳可以快速接近目标，得手后再利用二段跳就可以迅速离开。

3. 弓箭手全灭后，来到制高点按下方向键→召唤追随者就可以开战了。在这场大混战中，玩家需要做的事情是将队长和酋长给解决掉。酋长的等级比其他队长要高一些。和之前一样，利用其弱点对其发动攻击，如果没有提前得知弱点的话，不妨利用手头上能用到的攻击方式都用上一遍，毕竟初始的队长并不会有棘手的特性。话说如果玩家之前有留着怒气槽的话，在混战的过程中应该能蓄满并发动一次精灵狂怒，这样的话消灭敌人就更快了。



叛徒之门

流程要点

1. 在看完蜘蛛巢穴的教程后，攻击敌人左边的巢穴，然后就可以躲在一旁看好戏了。值得注意的是，蜘蛛的攻击目标是不分敌我的，这里指的蜘蛛除了包括野生的以外，还包括了通过玩家技能召唤出来的蜘蛛！不过后者召唤出来的蜘蛛会优先攻击敌人，当附近没有敌人时才会开始攻击玩家。

2. 来到堡垒前，玩家需要跟踪一个兽人来到指定地点。本章的额外目标是跟踪过程里不能被敌人发现。推荐的路线是从左边外围的城墙往里边移动，中途虽然还会遇上几个敌人，但都是一些落单的货色，很容易就能暗杀掉。深入堡垒内部后玩家还需要在高处继续往深处移动，中途会遇到不少弓箭手，不过弓箭手本身就是经常独立行动的存在，暗杀没有什么难度。

3. 目标来到石桥后，利用桥左边的绳索可以轻松在石桥侧面通过而不需要惊动到桥上的敌人。在进入城门另一边之前，先把城门上的弓箭手都解决掉，这样能让接下来的战斗轻松不少。



4. 接下里玩家需要面对一个酋长，这里所遇到的酋长是随机的。笔者的情况是遇到了一个传说级别的酋长，除了它自己本身以外，还带着一群杂兵。不过无论是哪种情况，和上一章不同，这次酋长是独自一人。因此解决酋长并不是什么难事，毕竟杂兵即便再多也不会是玩家的对手。最后玩家还需要支配它，建议把其他杂兵都解决掉后再支配。这里的杂兵数量是有限的，只要杀光就不会出现增援。



竞技场

流程要点

1. 相当简单粗暴的一章，玩家需要在一个竞技场内消灭一波又一波的敌人。一开始还是老老实实的单挑，后面敌人就会开始大量登场并尝试包围玩家。如果之前玩家没有多学会一些技能并且换上最好的装备的话这一章会打得有点吃力。



2. 最开始要对付的是一个奥罗格队长，其攻击方式和一般的奥罗格没什么区别，在单挑的情况下玩家基本是稳赢的。解决第一个敌人后，收集一下场景四周的弓箭，然后返回场地中央开始挑衅敌人。

3. 战斗继续开始后，敌人会开始成群出现。和之前一样，先利用死灵视角观察队长的弱点。除了利用队长的弱点外，场景里还有不少烈酒桶可以供玩家使用，引爆它们可以解决不少杂兵。另外，利用杂兵积累威力槽和怒气槽也是个不错的选择。

4. 如果玩家之前没有遭遇过太厉害的队长的话，这里可能会首次遇到能够学习并适应玩家打法的队长。如果玩家重复利用同一招太多次的话，它们会开始免疫这些攻击。不过庆幸的是，场景还有很多可供利用的东西，除了弓箭以及上文提到过的烈酒桶外，玩家还可以释放狂兽来攻击队长。甚至可以带领它们在场景绕圈，待其找不到玩家后再利用潜行暗杀来攻击它们。

黎明之前

流程要点

和之前的“无人之地”类似，本章同样有一个NPC和玩家并肩作战。虽然剧情里要求玩家潜行，实质上本章并没有强制要求玩家潜行，甚至连个额外目标都没有。鉴于在流程最后玩家还需要全灭掉营地里的所有敌人，因此笔者建议嫌麻烦的玩家可以直接开干，当然，为了能让战斗轻松一些，玩家可以优先先把高处的弓箭手给解决掉。中途玩家还需要救出一些士兵，不过同样没什么难度就是了。



陷落

流程要点

1. 在开始本章之前，请确定在西力斯昂哥和米那斯伊希尔已经没有想要完成的事情了。因此本章完成后，玩家将有很长一段时间不能回到这两个区域，特别是后者，玩家直到游戏中后期才能回去。

2. 任务开始后玩家需要抵御住敌人的进攻一段时间，这里的额外目标是达成20连击。鉴于敌人里并没有什么特别棘手的存在，20连击并不是什么难题，只要注意持盾的守卫者就行可以了。



3. 撑过一段时间后场景会出现一头雏龙。和狂兽一样，正面进攻雏龙是无效的。它在空中飞翔并准备往地面喷火的身后就是最好的输出时机，此时对着头部来一发弓箭就能使其直接坠地。坠地后也不推荐玩家近身进攻，依旧利用弓箭连

续射击头部即可。当然，如果玩家此时的威力槽满了的话，处决依然可以将其一击必杀。

4. 击败雏龙后，敌人会变得越来越多，其中甚至包括了一个酋长。在这里玩家需要避免被敌人包围，将酋长从敌人群里引出来分开击破是个不错的选择。另外和之前一样，得知并对酋长的弱点加以利用依然非常有效。如果玩家的 HP 不高的话，可以吸取附近的敌人来补充生命。不过吸取动作需要耗费比较长的一段时间，小心不要被偷袭了。干掉酋长后会进入一段过场动画，动画过后玩家就需要以一人之力单挑八个戒灵。

BOSS：戒灵×8



作为游戏里第一场正式 BOSS 战，本战的难度并不高。戒灵在本作中算是一种 BOSS 级别的敌人，虽然根据戒灵的不同，其攻击模式还有略微的变化，但基本套路都是一样的。而在这场 BOSS 战里，玩家所要面对的就是戒灵最基本的套路，玩家可以趁机适应一下。

虽然说是有八个戒灵，但实际上同时和玩家近身作战的戒灵最多只有一个，其余戒灵只会待在原处利用冲刺攻击玩家。玩家需要利用躲闪才能躲过冲刺攻击，所有戒灵的冲刺攻击都是同时的，玩家只需要躲闪一次即可。除了观察戒灵头上的图标来确定躲闪时机外，还可以通过画面，冲刺攻击发动时，画面会有明显的暂停。

近身攻击玩家的戒灵会冲刺攻击玩家，这种攻击会在离玩家一段距离时突然发动，看准时机发动反击后就可以连续攻击戒灵了，攻击到一定程度它会发动一招不能反击的攻击，玩家需要及时躲闪。戒灵的 HP 降低到一定程度后就会崩溃，此时直接处决（威力槽满的情况下）或者按住 B 键/ 键就可以击退戒灵。由于戒灵们会非常有骑士风度地一个接一个上来送，玩家只需要按部就班将其逐个干掉即可。

5. 一段长长的过场动画后，玩家会来到新区域诺恩。这一段流程是关于支配的教程，具体操作和前作一模一样，玩过前作的玩家应该能很快上手。



权能之戒

流程要点

战斗开始后玩家会遇到两群正在互相战斗的敌人，等待敌人互相残杀到差不多后就可以下去收拾战场了。布鲁兹和一般奥罗格没什么区别，和之前类似，在单挑的情况下，玩家可以很轻松地战胜它。中途还顺便达成额外条件，利用滑铲躲过它的 3 次攻击。最后将其削弱至崩溃状态后就可以获得本作里的一个我方兽人队长。值得注意的是，由于布鲁兹属于剧情角色，因此它不能参与除了剧情战以外的所有战斗。本章结束后，玩家也终于可以开始支配队长级别的兽人，魔多征服之旅正式开始。



残暴天性

流程要点

进入森林后，利用死灵视角找到第一个被困的兽人。目睹其惨死后就可以跟踪线索继续前进了，前进不久后就能发现第二个被困住的倒霉鬼。找到第二个兽人后继续如法炮制，来到尽头就会开始 BOSS 战。玩家将要面对自然守护者卡南的攻击。

BOSS：卡南

和卡南的战斗与其说是一场 BOSS 战，倒不如说是一场野兽车轮战。它会依次变成狂兽、巨兽和雏龙来对付玩家。和之前玩家对付过的原版一样，笔者并不推荐正面和这些猛兽对决。对付这三种形态的 BOSS 最好的方法依然是远程攻击其头部；狂兽冲向玩家的时候会进入慢动作，此时按下反击键就能顺利反击并对其造成硬直；巨兽同样是攻击头部，在其冲刺的时候攻击头部有很大几率会使其进入眩晕状态，之后趁机攻击其背面或者侧面能造成不少的伤害；雏龙形态同样是趁其喷火之前攻击其头部，这样做可以使其落地并进入眩晕状态，和其他野兽类似，攻击背面和侧面是最安全的。



虽然三者的攻击方式和一般野兽没什么区别，但由于是 BOSS 战，其 HP 比起一般的野兽要高上不少，因此战斗难免会变成持久战，在回避其攻击时需要更加小心。巨兽的扔石头攻击范围判定挺大，建议利用躲闪直接翻滚躲掉；雏龙形态的喷火威胁很大，而且很难单纯用翻滚躲避，燃烧状态还会额外扣掉玩家不少 HP，因此建议玩家主动进攻，一看它有喷火的前兆就立即拉弓射击其头部。场景有大量的弓箭可以补充，玩家可以放心使用远程攻击，精力用完后就专心回避 BOSS 攻击，如此类推就能把 BOSS 击退。



巫王之眼

流程要点

沿着尸体一路追踪艾尔塔瑞尔，找到她后，玩家需要审问5个内奸。这里还有一个额外目标需要玩家隐匿支配3个弓箭手，途中可以顺便完成。和之前一样，弓箭手多位于高处，且基本处于落单状态。追踪的过程中即便被目标发现也没问题，和前作有点不一样的是，本作中的内奸见到玩家的第一反应是直接逃跑，玩家可以不需要担心混战中杀错内奸。另外玩家也不需要过于担心被敌人发现，中途艾尔塔瑞尔会帮助玩家清理掉几个碍事的敌人，除非故意作死，要不然玩家很难被敌人发现。当然，被发现也不会对游戏有任何影响。

三座高塔

流程要点



1. 玩家需要在限定时间内赶到哈伊迪尔并消灭盘踞在那里的敌人。最好的方法就是召唤或者找到一只狂兽，然后骑着它往目标地点赶路，利用坐骑消灭敌人还能顺便完成额外条件。另外虽然时间看似很短，但实际上只要玩家赶到目标地点，倒计时就会消失。之后等到玩家消灭全部敌人倒计时才会重新出现，玩家可以慢慢用最安全的方式消灭敌人。在高塔玩家还会遇到兽人队长，不过由于没有时间限制，建议玩家用最省事的方法解决它们以保留实力。

2. 重复三次后玩家会再次遭遇戒灵，这次玩家虽然只会遭遇一个戒灵，但这次它还有一群杂兵和一个队长助阵。对付戒灵的方法和上次一样，先用躲闪躲避其攻击，然后利用反击来对其造成硬直，最后利用吸取来彻底解决它。这里建议先把杂兵和队长解决掉，毕竟最后的吸取是需要一些时间的，不过如果玩家有学会技能“献祭”的话，利用这招可以直接“取决”掉崩溃状态的戒灵，动作比一般吸取要快很多。



诺恩之战

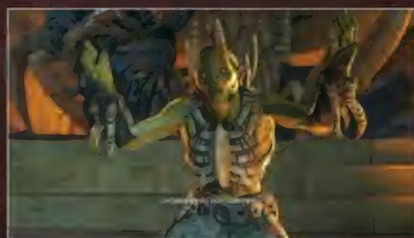
流程要点

1. 作为游戏的第一场攻城战，本场战斗难度不高，对方包括大王只有区区三名队长。话虽如此，布鲁兹还是建议玩家找上两位队长助阵会更安全一些，而他会率先加入并成为玩家攻城大队的成员之一。

2. 虽然并不是任务的一部分，但实际上玩家在支配第一个队长的时候，布鲁兹会出现并开始关于命令兽人队长成为保镖或者攻击敌人的教学部分。找到两个队长并升级完攻城配置后，就可以正式开始攻城了。



3. 正如上文系统部分提过的那样，如果玩家提前做好一切准备，击杀或者支配掉所有的酋长的话，攻陷诺恩实际上是一件非常容易的事情。基本来说玩家只需要翻墙进入堡垒，然后把战略点都占下来就可以了。占领槽满了之后按下方向键↓就能完成占领，这个过程必须由玩家来完成。



4. 占领全部战略点后就可以去找大王单挑了，不过作为玩家的首战，游戏还是给玩家卖了个人情，毕竟这次的大王可是老熟人，还是只要打打招呼就会自动投降的那种。

5. 完成本章后还有两个简单的教学章节：“征服”和“竞技场”，完成后在线征服以及竞技场会正式开启给玩家挑战，其中后者需要玩家征服区域内的堡垒后才能开启该区域所对应的竞技场，和米那斯伊希尔是个例外，这个区域需要玩家主线剧情推进到一定程度后才会开启竞技场。

仪式

流程要点

1. 章节开始后立即进入潜行状态，之后遇到的弓箭手建议全部支配掉，这样可以在接下来的战斗中辅助玩家。至于开战的方式建议玩家直接以暗杀开场，给予敌人尽量大的伤害。

2. 玩家接下来需要同时对付一个戒灵和三个队长。引爆场景中的烈酒可以减少不少杂兵，三个队长依旧是这场战斗里最麻烦的因素，至于戒灵则已经是老对手了，攻击方式没有发生任何的变化。和上次遭遇战不同，这里建议玩家先集中攻击戒灵，并利用“献祭”将其快速解决掉。由于戒灵的移动速度很快（毕竟攻击时都会直接瞬移到玩家身边），利用这个特点以及NPC的掩护可以让戒灵和三个队长拉开距离。解决戒灵后就简单多了，继续利用NPC的掩护将三个队长逐个消灭即可。

同盟

流程要点



本章的主要内容为拯救俘虏的士兵，流程方面并没有太多值得一提的地方。被绑在柱子上的士兵是无敌的，即便引爆附近的烈酒也不会对其造成任何伤害，这一点

在消灭其附近的敌人时可以加以利用。最后玩家还需要对付一个队长以及它手下的士兵，不过依旧没什么难点就是了。

血腥竞技

流程要点

和之前的“竞技场”类似，玩家需要在一个密封的区域内对付敌人。不同的是，这次要对付的是一只狂兽和两只巨兽，而且这次玩家不是孤身奋战，同伴会不断登场并加入战斗。与此同时杂兵也会不断出现。不过在玩家和 NPC 的围攻下，这群敌人基本毫无还手之力，野兽依旧是玩家需要优先解决的对象，对付方法和之前没有任何去被。在战斗的最后还会有一个队长乱入，不过在玩家面前也只是小菜一碟而已。



不请自来

流程要点

如果玩家有学会技能“剧毒卷须”，获得从远方利用远程武器向烈酒投毒的话，这个任务将变得毫无难度，玩家所需要做的事情只有瞄准酒桶，然后投毒。和前作一样，敌人中毒后战斗力和大幅度削弱，而且还会受到不小的伤害。之后玩家还需要解决掉中毒的兽人以及队长们，对于此时的玩家来说，这群敌人也只是待宰的羔羊而已。



战争代价

流程要点

大概已经有读者发现了，本作关于刚铎的任务都比较短，而且剧情也比较敷衍……回到正题，和前几章一样，本章的流程依然非常短，而玩家的目标依然是救人……具体流程就不需要多说了，从高处接近目标，开战后利用场景，诸如引爆烈酒和火堆来减少敌人数量。最后还会出现两个队长，但对于现在的玩家来说想必已经不是强敌了。

被选者

流程要点

1. 在章节的一开始玩家需要解决掉九个兽人，具体方法由玩家选择，笔者依旧建议以支配为主，这样可以让它们在之后的战斗中辅助玩家。



2. 本章的额外条件需要玩家比艾尔塔瑞尔杀死更多的敌人，最简单的达成方式是直接利用远程攻击一发爆头，这样抢人头的速度是最快的。这里的敌人几乎全都是背向玩家，对于相关技能大多已经解锁得差不多的玩家来首，一路暗杀过去毫无压力。

3. 审问目标敌人后会出现几个队长，击杀或者支配它们后就可以完成本章的流程。

邪法之塔

流程要点

1. 重返已经改名为“米那斯魔窟”的米那斯伊希尔，一开始跟着艾尔塔瑞尔移动就可以了，中途遇到的敌人可以随意处置。另外本作的 NPC 带路时 AI 有时会出现问题，本应站在玩家前面带路的 NPC 会待在玩家身后就是不往前走，此时玩家只要故意乱走，待其吐槽完后就会继续带领玩家走去正确的方向。



2. 一路走到底就会触发本章的 BOSS 战 ：苏拉丹。

BOSS：苏拉丹

苏拉丹的主要攻击方式和一般戒灵类似，只是多了几招魔法攻击而已。其中一招攻击的效果范围会以绿色圆圈显示，提前躲开就可以了。另外一招则有很长的准备时间，范围为全屏而且伤害巨大，但同时也是最好躲的一招。玩家只要一旦看到艾尔塔瑞尔竖起防护罩就立即躲进去，之后就能无效化 BOSS 的攻击。之后就可以继续用以前对付戒灵的方式来和 BOSS 战斗了，中途只要留意不要离 NPC 太远即可。在这场战斗中依然有不少敌兵出现，但它们中既没有队长也没有特殊兵种，只有一些最基本的杂兵，玩家可以利用这些杂兵积累连击和威力槽，并利用处决的献祭来重创 BOSS。



前往葛哥洛斯

流程要点

1. 拯救巴拉诺的过程中，如果玩家想尽量用潜行的方式完成任务的话，建议从场景的左侧开始潜入。这里除了有城墙供玩家直接从高处穿越敌阵外，玩家还能看到埋伏在外面的伊缀尔和士兵们。

2. 不过无论玩家怎么潜入，最后还是需要解决两个队长以及随行的众多士兵。不过我方也是人数众多，和之前一样，先对付队长再对付杂兵。我方人多势众，玩家的技能也已经解锁得差不多，战斗几乎毫无难度可言。

卡南的克星

流程要点

1. 本章玩家将会遭遇全新的敌人，一开始的战斗中优先解决高处的侍僧，然后再解决地面上的。地面上的侍僧可以全部直接暗杀掉，此时的它们正在沉迷于祈祷当中，逐个暗杀后再攻击位于中央的队长：佐格。此时的佐格还相当弱，对付方法和一般的队长几乎没有任何区别，惟一需要注意的是佐格会复活死去的敌人，被复活后的敌人虽然行动缓慢，但其攻击都不能反击，只能躲闪。

2. 全灭敌人后进入 BOSS 战：塔哥洛斯。



BOSS：塔哥洛斯

说是 BOSS 战，玩家更多只是在围观神仙打架而已。所能做的事情就是看着卡南和塔哥洛斯打个你死我活，期间 BOSS 几乎不会对玩家发动任何攻击，玩家只需要专心躲闪掉落的碎片即可。每过一段时间，BOSS 的背部都会发起红光，此时利用弓箭攻击其背部就能对其造成伤害。如此循环就可以击退塔哥洛斯，之后玩家需要骑上卡南继续追击。





追上卡南后进入第二战，此时玩家所操作的角色变成了巨兽化的卡南。玩家所需要做的事情就是看准时机反击塔哥洛斯的攻击，重复数次后从卡南身上跳下并瞄准射击塔哥洛斯的胸部就可以暂时地结束这场战斗。

冷焰

流程要点

章节开始后玩家需要骑着卡南追踪塔哥洛斯，追踪到一定程度后被其反客为主。被塔哥洛斯追击的途中，玩家需要利用弓箭来射击钟乳石从而使塔哥洛斯的速度减慢，在这个过程中玩家不需要过于计算提前量，看到钟乳石就直接瞄准射击。由于塔哥洛斯本身的移动速度很快，因此钟乳石基本都能击中它。之后进入 BOSS 战，玩家需要独自面对塔哥洛斯。



BOSS：塔哥洛斯

在一开始的战斗中，玩家只需要专心回避 BOSS 就可以了，在这个阶段玩家的任何攻击对其都是无效的。卡南变成雏龙后，玩家就可以骑着卡南和塔哥洛斯决一死战了。这里的打法为先用一般的喷息攻击 BOSS，蓄满威力槽后在按下 RB 键 /R1 键发动冰霜喷发。看到 BOSS 身上的火焰灭后就可以调整角度，面对 BOSS 并看到其头上出现按键提示（X 键 / □键）后长按对其下落攻击，重复数次即可获得胜利。本作的雏龙操作手感比较笨拙，建议玩家直接通过按住 LT 键 /L2 键后通过 X 键 / □键和 B 键 / ○键来调整自身高度，平时没什么必要就不要利用冲刺来增加飞行速度，以免飞错方向。另外 BOSS 的攻击手段比较单调，远距离下它只会使用火球雨，基本保持距离而且不停移动就很难打中玩家。



灾祸

流程要点

1. 战斗开始后立即瞄准戒灵身旁的烈酒桶并立即引爆，这样可以对其造成不小的伤害并顺便解决其身旁的一大群杂兵。其攻击模式依然和上次的“苏拉丹”类似，只不过这次杂兵的数量更多而已。



2. 将其 HP 削弱到一定程度后，BOSS 会骑上一只雏龙并破坏掉玩家身后的大门。在城内的战斗和之前类似，这个缺乏学习能力的戒灵还是没有吸取上次的教训，依旧站在一堆烈

酒旁边。同样的，引爆这些烈酒可以大幅减少场景杂兵的数量。这里的杂兵几乎都是一些狂兽，使用弓箭射击其头部并快速减少其数量可以使战斗变得更加轻松。

3. 之后场景会出现一只巨兽，建议玩家立即利用弓箭连射使其进入崩溃状态 然后迅速利用技能“隐匿骑乘”将其支配。BOSS 则和之前一样，HP 降低到一定程度后就会继续往堡垒的深处撤退。追上去然后用老方法了结它即可。

火与怒

流程要点

1. 玩家首先需要对付“圣盔锤手”的坐骑雏龙，对付方法和一般雏龙没有区别，惟一需要注意的是这条雏龙不能支配，只能杀掉。解决掉第一条雏龙后跟着 NPC 前进，接着玩家需要解决两条雏龙。值得一提的是，这里也是解锁成就 / 奖杯“大块头们之间的争斗”最好的地方。先削弱雏龙的 HP，然后利用“巨兽召唤”骑上巨兽并补刀。这里的雏龙是不会因为 HP 减少而逃走，可以让玩家轻松地达成成就 / 奖杯的解锁条件。



2. “圣盔锤手”的攻击方式和一般戒灵相比没多大区别，难点在于场地内的两条雏龙以及数量众多的食尸鬼。这场战斗虽然有 NPC 助阵，但是她在食尸鬼们的猛攻下相当不堪一击。建议玩家无视雏龙，利用食尸鬼来积累连击和威力槽，并用强力攻击迅速解决 BOSS，只要成功 BOSS，章节就会就此告一段落。

坚守

流程要点

本章实际上属于防守堡垒的教学关。详细可参考上文系统部分的“攻城以及升级堡垒”。作为第一次防守战，防守的压力还是相当小的，而且敌人队长的等级和现在的玩家相比有较大的区别，玩家可以轻松获胜。本章结束后，玩家位于诺恩的堡垒会因为背叛而失守。顺便一提，除了剧情的这次以外，玩家手下的酋长和大王其实是不会背叛玩家的，玩家不需要对此过于担心。



清算

流程要点

本章的流程非常简单，首先要先救出自己之前因为守城失败而被俘虏的三名队长。救人部分和以往一样非常简单，敌人守军人数非常少，除了一个队长外没有值得一提的部分。全部队长都救出后，玩家会来到布鲁兹面前。和布鲁兹的战斗和一般奥格罗没有区别，由于和奥格罗战斗时经常需要回避 而且场景敌人数量很多(任务目标要求玩家解决 30 个敌人)。幸亏这次战斗和以往不一样，玩家的队长也会加入战斗，因此实际上非常轻松。



失踪人口

流程要点

前往目的地后会有一段过场动画，动画过后玩家需要对付三个骑着凶暴狂兽的杂兵。凶暴狂兽其实就是狂兽的强化版，对于现在的玩家来说，对准头来两发蓄满力的弓箭就能直接结束战斗。解决狂兽后就一切好办了，这里出现的敌人都是一些杂兵而已，对玩家来说毫无难度可言。

风中恶息

流程要点

1. 之前被玩家击败过一次的佐格再次登场，等级相比上次有了不小的提高，但依然弱火的特性依然健在，玩家在与其战斗时可以多加利用。

2. 在这场战斗里玩家会首次遭遇死灵法师图腾，图腾会不断召唤出亡灵士兵。亡灵士兵的特性在之前有提过，它们的攻击不能反击只能回避，而且玩家攻击将不能造成其硬直，但攻击力和防御力都没有太大的提高，移动速度也比一般敌人要慢很多。另外亡灵士兵版的兽人队长是不能被支配的，如果遇上的话不用留情直接干掉即可。

3. 这里的战斗思路相当明确 ：先把佐格干掉，然后清理杂兵，清理到一定程度后就可以去净化图腾了。净化图腾需要一段时间，玩家可以利用亡灵士兵移动速度慢的缺点将其从图腾处引开，然后再开始净化图腾。



魔苟斯的弓箭手

流程要点

1. 玩家久违地再次和卡南并肩作战，卡南此次的形态为雏龙。对于雏龙操作不熟练的玩家可以直接放弃，利用步行直接接近目标。本章有

大量的弓箭手敌人，操作不熟练的雏龙反而会成为活靶子，与其这样还不如让 AI 自己操作雏龙辅助玩家战斗还比较有效率。

2. 杀死所有弓箭手就可以去清理图腾了，图腾的清理方法和上次一致，而且这次也没有佐格或者其他兽人队长阻碍玩家，净化过程应该是轻松加愉快。



分秒必争

流程要点

1. 玩家需要在限时内拯救所有目标，目标多位于高台上。这里就不推荐玩家沿着平台爬上去，这样不仅路程遥远，而且路线比较复杂。推荐的方法是直接利用隐匿攻击（瞄准敌人后按下 X 键 / □键）来让敌人作为“传送点”，这样做能让玩家省去不少移动的麻烦。

2. 拯救完所有目标后还需要解决一个队长，虽然场景有点狭小，但鉴于我们刚刚救出的队长会加入战斗，战斗难度非常低。只要小心不要错手攻击打中友军太多次就可以了，误伤次数太多我方队长可是会立即翻脸背叛的。

食尸鬼和巨兽

流程要点

1. 又是一次和卡南的并肩作战，这次卡南的形态为巨兽。巨兽的操作比雏龙要简单得多，玩家要对付的敌人大多也是一拳就能扫倒一片的食尸鬼而已，战斗的难度不高。这里推荐使用卡南的喷毒攻击（操作方式和一般远程攻击一样），范围广威力大，清理成群的食尸鬼时效果非常不错。

2. 食尸鬼的攻击虽然不会中断玩家清理图腾的动作，但依旧会造成伤害，因此还是推荐玩家先把大部分敌人干掉后再处理剩余的图腾。

墓穴行者

流程要点



1. 虽然外表不同，但尸妖的应对方法有点类似于亡灵士兵。其攻击一样不能反击只能回避，但移动以及攻击速度则和一般敌人没有区别。和戒灵类似，玩家可以通过吸收来对其造成巨大伤害，同时这也是消灭它们的惟一办法。

2. 全灭尸妖后，玩家继续前进就会触发与埃西铎的 BOSS 战。

BOSS：埃西铎、卡斯塔墨

战斗开始后先把尸妖全部解决后再去对付 BOSS。BOSS 的攻击模式和之前的“苏拉丹”类似，主要的战斗思路依然是回避其重攻击，反击其轻攻击。当看到 NPC 升起防护罩的时候，就立即进入防护罩以躲过 BOSS 的魔法攻击。虽然名字不一样了，但戒灵依然是那个戒灵。

将其 HP 削减到一定程度后会进入下一场 BOSS 战。不过说是 BOSS 战，其实也是一群尸妖加卡斯塔墨而已。和一般尸妖相比，卡斯塔墨的攻击力更高，攻击方式也更多，而且玩家使用吸收不能对其产生硬直，也不能对其一击必杀。建议先把除它以外的所有敌人都干掉后再集中火力攻击它。



燃烧的森林

流程要点

1. 净化图腾的方法和之前一样，只不过这次敌人更多而已。笔者建议玩家先解决会远程攻击的敌人，然后通过绕圈子的方式将其余敌人引开后，立即返回图腾并开始净化。敌人无论移动还是攻击速度都相当缓慢，在敌人眼皮底下净化图腾也不是什么难事。

2. 保护卡南的部分比较简单，玩家只需要把注意力放在拿着火把的目标即可，其余敌人的干扰可以完全无视。目标直接用远程攻击解决，弓箭不够的话就在场景里寻找补充。火把敌人需要尽快解决，卡南扣血的速度和火把敌人的数量有关，数量越多，扣血越快，因此需要尽快减少目标数量。



目击报告

流程要点

流程非常短的一关，遇到埋伏后立即从洞穴深处冲刺出来就可以了。如果想完成额外条件，不被烈酒桶炸到的话，这里逃跑的速度可以慢一些，剩余时间还是绰绰有余的。从洞穴出来会遇到另一群杂兵，不过对于玩家来说完全不是什么难题就是了。

破冰而出的火焰

流程要点

1. 佐格再次登场，玩家需要先破坏四个图腾再与其战斗。召唤追随者的能力可以在开始战斗后立即使用，利用友军来吸引佐格和其余敌人的注意力。和之前一样，



玩家可以利用亡灵士兵移动速度缓慢的特点来引开它们。佐格在此战里的移动欲望很低，玩家只要不靠近它就不会主动攻击玩家。利用这个优势可以较为轻松地把其中三个图腾给破坏掉。

2. 最后一个图腾位于佐格身旁，玩家依然优先以图腾为主：先把远程攻击的敌人解决掉，然后趁机破坏图腾。值得注意的是，在破坏全部图腾之前，玩家万万不能和佐格展开正面战斗，在图腾全被破坏之前，佐格会被魔法围绕，过于靠近它除了会受到伤害以外，还会进入诅咒状态。在诅咒状态下的玩家会丧失大部分特殊攻击手段，精力槽和怒气槽也会被清空。

3. 破坏所有图腾后，场景的杂兵会被全部消灭掉。和佐格的一对一战斗就简单多了，它的攻击模式和一般的兽人队长没什么区别，它依旧会逐渐适应玩家的攻击手段，注意别一招鲜了。随着 HP 的降低，它的攻击力和攻击欲望会提高，别忘了即便没有了图腾，它的攻击依然自带诅咒，小心不要被攻击到了。



亡灵大军

流程要点

1. 死去的佐格被重新复活，正如章节标题所说的那样，玩家将要面对的是一支亡灵大军。除了数量众多且会不断复活的亡灵士兵外，玩家之前击杀掉的兽人队长也会登场。这里出现的队长都是一些玩家最近几次击杀的兽人队长，等级和它被击杀时是一样的。如果玩家觉得吃力的话，不妨在章节开始前多杀几个等级较低或者有明显弱点的兽人队长，这样章节开始后被复活的队长就会被换成较弱的那批。被复活的队长是不能支配的，直接干掉吧。

2. 虽然敌人数量很多，但图腾的分布位置非常分散，玩家可以在逐个逐个击破的同时不惊动位于中央的佐格。将除了中央的图腾都破坏后，剩下来要做的事情就是引开佐格，然后趁机破坏图腾。和之前一样，图腾破坏后就是和佐格的一对一



了。这次战斗和上次还是一样的，佐格并没有强化多少。话说场景也很大，利用场景以及敌人相对低下的 AI 就可以慢慢和 BOSS 绕圈子，并利用潜行暗杀来慢慢削弱它的 HP 了。

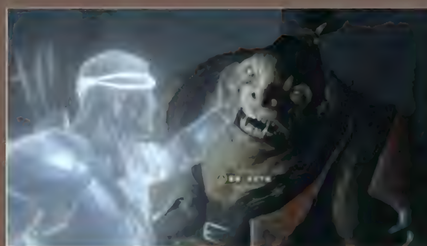
3. 值得一提的是，本章结束后。佐格依然会时不时复活并袭击玩家，而且等级会变得非常高（笔者和它第一次重逢时，它的等级为 65）。和其他兽人队长不同，它并不能被支配，而且出现的区域完全是随机的（出现后会固定停留在一个区域内，直到玩家成功击杀它）。



求死不能

流程要点

1. 不触发警报潜入的难度不高，敌人虽然数量不多但密度不大，无论是悄悄溜过去还是直接暗杀都不难。进入后方的营地后就需要小心一点了，这里场景很大，一般玩家被发现的话，很容易会出现场景过大来不及击杀去引发警报的杂兵的尴尬情况。利用隐匿攻击（瞄准敌人后按下 X 键 / □键），通过弓箭手作为传送点在高处移动。推荐路线为营地中央，除了建筑物比较密集以外，这里的弓箭手也是处于落单状态，暗杀起来更加得心应手。



2. 布鲁兹依然是那个布鲁兹，对付它的方法还是和以前一样。惟一需要注意的是，玩家是杀不死布鲁兹的，只能支配并选择羞辱才能结束战斗。

时来运转

流程要点

没什么特别的一个章节，游戏进行到末尾，流程里也很难出现能够让玩家感到惊喜的部分了。在一开始救人的部分尽量不要接近位于中央的敌人。一旦和中央的戒灵开战，数个队长会同时出现并攻击玩家。建议先把队长给解决掉，因为当第一个戒灵被解决后，第二个戒灵会加入战斗。如果在此之前将所有队长都支配或者击杀掉的话，那么后面的战斗会轻松不少。

光明领主

流程要点

1. 第三幕的最后一章，也能算作是游戏的一个剧情任务了。在开始本章之前，玩家请保证自己把除此以外的所有剧情任务都完成了。而且只有在把游戏中 4 个堡垒全部攻陷后才能开启最终任务。



2. 本章的流程只有一条路可以走，敌人队长会轮流登场。虽然敌方人数众多，但我方也是人才济济。除了兽人队长外，艾尔塔瑞尔也会加入到玩家的阵容当中。由于战斗时间长，因此注意保持自己的 HP，危险时就赶紧跑回后方吸取友军来回复 HP。击杀数波队长后，戒灵会再度出现。攻击方式依然没有发生任何变化，而且这次我方人多势众，很快就能结束战斗。

3. 战斗结束后会有一段很长的过场动画，动画过后便是玩家将会继续操作塔里昂。但此时的塔里昂会变成另一个形态，这个形态的他和以前没有太大区别，除了外表外，最大的区别在于多了一招“亡灵归来”（威力槽满了之后按下 Y 键 + X 键 / △ 键 + □ 键），可以将死去的士兵复活。另外大招也会变成“指环之灵”，和原版相比，指环之灵在发动后的攻击为近身攻击，并且会召唤刚铎亡灵士兵出来战斗，在技能完毕后还会自动发动一次“亡灵归来”复活附近的死者，在混战时这个大招非常好通。





4. 这部分战斗相当简单，玩家只要一路杀过去就可以了，流程和一般的攻城战没有区别，只不过敌方这次既没有队长也没有酋长，更没有大王而已。善用亡灵归来增加友军数量能够加快占领战略点的效率。中途还会再度遇上我们的老朋友戒灵，但对付方法没有任何的不同。继续前进将会触发与巫王的 BOSS 战。

BOSS：巫王

玩家需要连续回避 BOSS 的攻击后才会出现反击时机，反击成功后可以对其连续攻击，BOSS 还会时不时把玩家吸到身前再发动攻击，然而只需要躲闪就能轻松回避。BOSS 的攻击相当模式化，基本就是：吸玩家、连续重攻击、轻攻击、吸玩家，玩家只要按部就班进行回避以及反击，重复以上步骤累计威力槽后对其发动处决能造成不小的伤害，难点只是在于如何保持无伤的同时积累威力槽而已。



BOSS 的 HP 下降到一定程度后还会召唤大量戒灵，但这些戒灵只会远程攻击，直接躲闪就能轻松回避。玩家继续沿用之前的战术就可以战胜巫王。

5. 战斗胜利后又是一段过场动画，接下来就是本作的最终 BOSS 战：索伦！

BOSS：索伦



第一形态的索伦比较简单，玩家只要主动进攻，在进攻的同时按照屏幕提示进行回避或者反击即可。其按键给予的反应时间比之前玩家遇到过的敌人都要短一些，玩家的反应需要跟上 BOSS 的节奏，要不然很可能会被 BOSS 一套连击带走。

BOSS 的 HP 下降到一定程度后会进入第二形态，也就是大部分玩家所熟悉的黑盔甲形态后，但攻击方式依然没有发生质的变化，唯一需要注意的是 BOSS 的击飞攻击，回避失败的话会直接被 BOSS 打飞。继续攻击 BOSS，HP 下降到三分之一的时候，索伦会倒下，此时玩家对其发动支配后就会进入最后一个形态。



回复到人形的索伦攻击方式依然没有发生太大的变化，但速度会比之前更快。另外他会开始在场景里不停瞬移，并在瞬移后立即向玩家攻击。建议玩家此时不要主动进攻，改为以防守反击为主。索伦还会发动一招范围很大的特殊攻击，利用翻滚的无敌时间或者直接跑出范围可以无伤躲过去。如此重复后索伦会再一次倒下，此时对其发动支配就可以结束战斗了。



暗影之战

在暗影之战中，玩家需要完成10轮攻防战，期间兽人会在每一轮里对玩家的堡垒发动进攻。随着轮数的增加，敌人的强度也会逐渐增加。完成10轮后游戏将会触发真结局。其中要点如下：

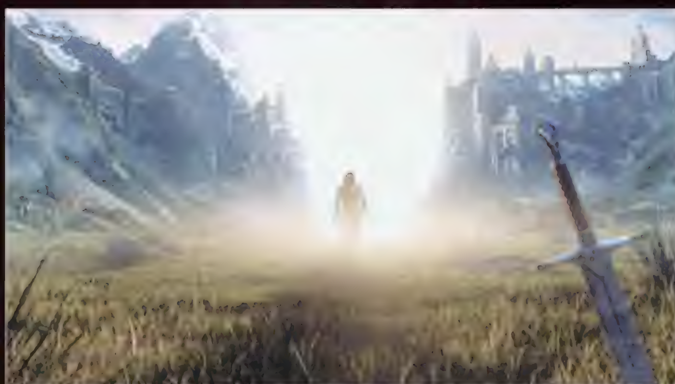
1. 在这个模式中，玩家需要完成的守城战数量为1+1+1+1+2+2+2+3+3+4=20场。但根据玩家胜率的不同，玩家可能需要完成额外的攻城战，来夺回自己之前在守城战失败后丢掉的堡垒。

2. 在正式开始暗影之战之前，玩家可以提前做好准备。首先把全部四个堡垒的所有兽人都换上该区域内你招募的兽人队长里等级最高的那些，然后把能买的堡垒升级都买了。竞技场可以根据自己的实际情况开始攻略，全部完成竞技场后可以解锁所有堡垒升级。因此尽量把所有竞技场的三场比赛都赢下来能大大提高我方堡垒的防守能力。另外竞技场也是个提升兽人等级的好地方，无论哪个难度，只要获胜就能提升4级。

3. 此时玩家的等级大概为40多级，兽人队长的等级最多不能超过玩家，因此玩家无需过于在意队长等级。最开始的几轮非常简单，玩家可以毫无压力地完成。在这个阶段推荐去市场买几个经验加成道具并在每场守城战前使用，金币可以通过完成每日挑战来获得。

4. 守城战和攻城类似，先查看对面队长的能力和特性，再根据特性选择合适的升级。

5. 玩家需要明确的一点是，只要对方队长全部丧失战斗力，我方边宣告胜利。丧失战斗力的条件有很多：被杀死、被支配、自行撤退、因为恐慌陷入崩溃状态等等。玩家只需要专注于减少敌方队长人数即可，方式并不是最重要的。相反，由于后期很多队长自带“卷土重来”特性，能够复活一次，支配往往比直接硬打更有效。



配合能远程立即发动的隐匿支配以及升级“光明领主之怒”，玩家能轻易地达成一个良性循环：支配队长——回复HP——敌方队长数量减少/我方队长数量增加——继续支配队长。

6. 在守城战里支配尽量多的兽人队长，不光等级多少、特性如何，能支配多少就多少。在暗影之战中兽人队长只是一个消耗品而已，以战养战能够让玩家节省下不少战后招募兽人的时间。如果遇到不能支配的兽人队长（后期会遇到等级比玩家等级上限还要高的兽人队长），就直接发动羞辱，虽然不能杀死目标，但目标会直接撤退。以守城战的战略意义来说，这和杀死一个队长没什么区别。

7. 即便守城战输掉也无需过于灰心，只要玩家把堡垒夺回来即可。玩过本作的玩家都明白，本作里攻城比守城要简单得多。而守城战只要打过就可以了，只要夺回堡垒就可以继续下一轮暗影之战。最后，全程建议用简单难度完成。

全成就/白金列表

名称	点数/杯种	解锁条件
光明领主	白金	获得除此以外的其他奖杯。
锻造者	10点/铜	通过组合三个同等级的宝石，来锻造一个更高等级的宝石。
三，是个好数字	15点/铜	解锁3个宝石插槽。
中土的最佳防守	15点/铜	为一个进攻小队装备3个攻城升级。
时刻为战争准备着	15点/铜	完成一项挑战以升级一件装备。
酋长，你的时代结束了	15点/铜	干掉一名酋长。
破坏狂	10点/铜	摧毁一座纪念碑。
说朋友，然后进入	15点/铜	打开一扇伊希尔丁之门。
血之誓	15点/铜	完成一次世仇任务。
锻造大师	20点/铜	锻造一颗顶级的宝石。
我守护了我的承诺	20点/铜	触发一次死亡威胁，然后成功击杀目标。
死亡并不等于结束	10点/铜	复活一名追随者队长。
拆卸专家	20点/铜	让一座岗哨失去功能。
驱逐出境	30点/银	击败苏拉丹。
圣盔落地	30点/银	击败圣盔锤手。
荣耀领主	30点/银	击败炎魔。
这，就是我的传奇	15点/铜	穿上一整套传奇装备。
一个完美的结局	20点/铜	找回全部刚铎文物。
拆网之人	30点/铜	挖掘尸罗最后的记忆，并揭开命运之网。
一去不复返	40点/银	完成第1幕。
值得纪念的第一步	30点/银	征服诺恩的堡垒。
静谧中凋零	30点/银	完成暗影之战。
唯有不死者方能击败不死者	30点/银	完成卡南的所有任务。
死，而后生	30点/银	完成布鲁兹的所有任务。
凡兽皆有一死	25点/银	在所有竞技场任务中获胜。
战争的历练	20点/铜	解锁角色的全部技能。
清道夫	10点/铜	净化全部的哈伊迪尔。
平局，也是一种胜利	50点/金	击败巫王，并夺回米那斯魔窟。

名称	点数/杯种	解锁条件
离间计	20点/铜	将一位酋长的全部保镖（至少2个）变成间谍，然后让他们对抗酋长。
天生的领袖	10点/铜	于在线征服中达到队长排名。
半个半兽人都不能少	10点/铜	解救一名被逮住的追随者。
老兄，祝你下次运气好点	15点/铜	撞上一个正在逃命的敌人或追随者。
万事皆允	30点/铜	羞辱一名刺客致其错乱。
家贼难防	15点/铜	在所有的酋长都成为间谍的前提下，展开一次征服。
好兽成双	10点/铜	在一次宿敌任务中，派一名追随者去协助另一名追随者。
大开杀戒	15点/铜	在一次竞技场战斗中，派一名追随者去杀死另一名追随者。
派对的时间不多了	10点/铜	一名爆破手前往世仇任务。
打不过，就不要硬上啦	20点/铜	在一个半兽人杀了你三次或更多次后，成功支配他。
猎头	15点/铜	成功招募每一种高级职业的追随者。
我就看看我不说话	15点/铜	在一旁观看一名追随者虐杀另一名队长而不采取任何行动。
第二纪元的战士	20点/铜	完成一个地域内所有的往昔之影任务。
荒野骑手	15点/铜	骑乘所有类型的野兽以及稀有野兽。
大块头们之间的争斗	15点/铜	在骑着巨兽的时候杀死一只雏龙。
一路碾压	15点/铜	在骑着奥罗格的时候杀死一个队长。
一个励志的故事	15点/铜	帮助一名小兵成功成为一名大王。
血债，血偿	15点/铜	让一名队长杀死他的亲兄弟。
宿敌	15点/铜	在宿敌任务中遇到同一名半兽人3次而没有杀死他。
饲养员	15点/铜	用诱饵成功吸引所有种类的野兽。
真是个惨无人道的老板	15点/铜	击打一名追随者直到他忍无可忍。
我们就跟你混了	10点/铜	使用训练指令来给一位追随者组建一个团伙。
驱散黑暗	30点/银	完成所有的艾尔塔瑞尔任务。
为了刚铎！	30点/银	完成刚铎的所有任务。

THE EVIL WITHIN 2

攻略透解 GUIDE THROUGH

在今年E3火热公布后，《邪恶深处2》很快便与广大玩家见面。虽然不再由三上真司亲自操刀，但对于喜爱生存恐怖类游戏的玩家而言，本作依然是不容错过的佳作，而且同样推出了官方繁体中文版。本次攻略就为读者们带来详尽系统讲解，以及梦魇难度的完全收集流程。

文 苍穹　美编 Juxi

PS4 / XOne	
邪恶深处 2	Bethesda
The Evil Within 2	动作冒险 ｜ 中文版
2017年10月13日 ｜ 本地1人	无对应周边
售价为399港币	

本文对应游戏版本：1.01
预计全成就／白金时间：35～45小时



系统详解

基础篇

操作一览

2代提供了A、B两种操作类型，其中A类型操作适合熟悉第三人称射击类游戏的玩家，B类型操作则能让玩过前作的老玩家快速上手，细节区别可参看以下列表。后文提及具体的按键操作时，以PS4版的B类型操作为基准。

PS4按键	功能（A类型）	功能（B类型）	XOne按键	功能（A类型）	功能（B类型）
左摇杆	移动	移动	左摇杆	移动	移动
L3	冲刺	开启／关闭手电筒	LS	冲刺	开启／关闭手电筒
右摇杆	视角	视角	右摇杆	视角	视角
R3	潜行	开启／关闭武器库菜单	RS	潜行	开启／关闭武器库菜单
方向键	道具快捷切换	道具快捷切换	方向键	道具快捷切换	道具快捷切换
○	互动、拿取、情境动作	互动、拿取、情境动作	A	互动、拿取、情境动作	互动、拿取、情境动作
×	开启／关闭手电筒	躲藏	B	开启／关闭手电筒	躲藏
□	装填弹药	装填弹药	X	装填弹药	装填弹药
△	装备／卸下通讯器	装备／卸下通讯器	Y	装备／卸下通讯器	装备／卸下通讯器
L1	开启／关闭武器库菜单	冲刺	LB	开启／关闭武器库菜单	冲刺
L2	瞄准	瞄准	LT	瞄准	瞄准
R1	躲藏	潜行	RB	躲藏	潜行
R2	近身攻击	近身攻击	RT	近身攻击	近身攻击
触摸板	开启／关闭通讯器菜单	开启／关闭通讯器菜单	VIEW	开启／关闭通讯器菜单	开启／关闭通讯器菜单
OPTIONS	暂停菜单	暂停菜单	MENU	暂停菜单	暂停菜单

注1：轻推左摇杆为缓缓步行，重推左摇杆主角才会开始跑动。
注2：冲刺、躲藏和显示武器库菜单的操作，都可以在选项中切换“按住”或“开启/关闭”的形式。
注3：在选项里还可以启用“快速转身”，操作为左摇杆↓+×键。不过本作的转身速度比《生化危机》快很多，需要适应。

TIPS 初回特典“最后机会包”包括：点放手枪、50份火药、100个武器零件、1个高阶武器零件、1个医疗包、5棵药草。

画面解说



①当前装备的近战武器
②生命力槽
③耐力槽
④当前装备的枪械武器
⑤枪膛里的弹药数 / 身上所持的弹药数
⑥通讯器信号提示
⑦道具快捷设置
⑧武器库菜单，其中左上角的扳手图标为“现场制造”，持有多把同类武器时按□键可切换
⑨当前持有的凝胶和武器零件数量

生命力相关

生命力槽呈绿色弧形，当血量低于一定程度时，生命槽变为红色，表明主角处于濒死状态，移动速度会大幅下降。只要确保不死，一段时间过后血量就会自动缓缓回复至血线（保持原地不动回复速度更快）。习得技能“迅速回复”，可以加快生命力自动回复的速度；而技能“元气旺盛”，则能提高自动回复的血线。

非濒死状态下，回复生命力的方式主要有：①使用治疗针筒；②使用治疗包；③在避难所喝咖啡。习得技能“第二次机会”后，主角会在受到致命攻击时自动使用携带的治疗针筒。

耐力相关

耐力槽呈橙色弧形，进行冲刺疾跑时需要消耗。一旦耐力槽清空，主角的移动速度会大幅下降，但并不会像前作那样强制原地休息。只要主角不进行冲刺，耐力槽就会自动缓缓回复，习得技能“重新振作”可以加快耐力自动回复的速度。

注意，在被敌人发现的状态下冲刺，耐力槽会消耗得比平时更快。此外发动技能“全神贯注”也需要消耗耐力槽。

警觉图示



如图所示，敌人的警觉图示分为三种：①半开的眼睛，表示敌人察觉到主角在附近，但并不清楚具体位置；②完全睁开的眼睛，表示敌人已经明确发现主角；③声波，表示敌人是因为主角发出的声响（跑动、冲刺、踹门、扔瓶子等）而有所警觉。需要注意的是，梦魇以上难度不会显示警觉图示。

探索篇

2代相比初代更加强调探索元素，除了成就 / 奖杯相关的收集品之外，场景中还有大量种类丰富的素材。部分章节甚至引入开放场景，让探索的乐趣进一步提升。

情境动作

按○键发动的情境动作因环境和情况而异，除了重踩、踢腿、暗杀等战斗相关的动作外，还包括以下几种常用功能。

调查 / 拾取：按○键可以调查垃圾桶、车底，开启抽屉、补给箱等。如果发现补给品（建模发光），按○键就可以拾取。放有随机补给品的木箱需要先打碎才能调查。

开门：按一次○键为轻推，连打○键为踹门，后者的开门速度更快，但制造的声响有可能惊动敌人。

开卷帘门：按○键搬起卷帘门或闸门后，还需要连打按键才能完全开启。一旦发现身边的情况不对，松开按键可以先把门放下。

爬上 / 翻越：↑ + ○可以用来爬上高台、汽车，或是翻越矮墙、铁丝网等。向着这类掩体进行冲刺时，主角也会自动翻越。

攀爬扶梯：按○键爬上扶梯后，还需要通过左摇杆进行向上 / 向下攀爬的操作。不推摇杆主角就会在扶梯上停止不动，按 × 键则能从扶梯上快速跳下。

拆除陷阱：本作中可拆的陷阱只有爆炸弩箭的绊线，靠近爆炸物的一端按○键即可回收，自己射出的部分弩箭没有启动时，同样能捡回来。但照相机陷阱是无法提前拆除的。

救援同伴：血量不足的 NPC 同伴会呈现半跪的姿态，此时近身长按○键，蓄满槽后即可替其回血。

通讯器

通讯器除了用来与其他角色展开剧情通话外，也是探索时的重要装备。当通讯器的扫描范围覆盖到一个频率共振点时，屏幕左侧就会出现橙色波形的提示图标，此时按△键拿出通讯器可以进一步操作——通过右摇杆转动朝向，对准讯号后按□键能将其锁定，从而获得更多的信息，通讯器的屏幕也会显示与该共振点之间的距离（数字越小距离越近）。不同颜色的讯号含义各不相同。



橙色波段：主线流程相关，地图上会出现橙色的相关范围提示。

绿色波段：支线任务相关，地图上会出现绿色的相关范围提示。

白色波段：未知的频率共振，锁定后会判断出具体内容。大多数是阵亡的莫比乌斯干员，从他们身上能找到补给品。部分与支线事件、残留记忆相关的讯号，锁定后地图上会出现绿色的相关范围提示（面积相比支线任务较小）。

当屏幕左侧的波形提示图标变成红色，就表明距离频率共振点已经很近。发现人影后（手柄会剧烈震动），按△键拿出通讯器，再按住□键调谐直到红色槽蓄满，就可以看到过去发生的事。收集品之一“残留记忆”就要通过这种方式才能回收。

常见谜题

本作不再有初代的拆雷和陷阱箱，取而代之的是另外几种谜题。



■波形：左摇杆调整波幅，影响绿色波形的高度；右摇杆调整频率，影响绿色波形的宽度。将两个波段的图形调至重合，再按○键即可解锁。

TIPS 相比初代时的危机四伏，本作中主角在执行情境动作、发动暗杀等体术时终于有了较长的无敌时间，安全性提高不少。



■电闸：每个开关关联的指示灯数量不同，需要正好让下方的所有指示灯亮起（不能超过），方能开启。



■保险丝盒：用电击弩箭射向损毁的保险丝盒，可以令其恢复电力从而开启上锁的大门。此类谜题大多是用来开启捷径，因此建议玩家常备 1 支电击弩箭在身。

避难屋与个人室

避难屋和赛巴斯汀的个人室都算是本作的安全屋，其中的功能设施有所不同（不同避难屋所拥有的功能设施也有区别），具体包括以下几种。

工作台：避难屋和个人室都有，野外也可能发现。可以消耗各种素材制作弹药、回复道具，或是使用武器零件对武器进行升级。

咖啡机：避难屋专有。喝咖啡能让主角的生命力回复到最大值，但使用过后，需间隔 20 分钟机器才会煮好下一壶咖啡。

储存终端机：避难屋和个人室都有。用于手动保存游戏进度。

镜子：避难屋和个人室都有。用于在这两种安全屋之间穿梭。



电脑终端：避难屋专有。用于往返于骨髓空间，不同电脑所指向的目的地各异。

投影机：个人室专有。收集到"幻灯片"后可以在此观看并与基曼对话。每看一张、黑猫都会带来一罐绿色凝胶。

轮椅：个人室专有。坐上后调查右侧白板上的大脑 X 光片，可以使用凝胶对主角进行升级。

置物柜：个人室专有。坐上轮椅后把视角转向左侧，可以用收集到的女神像钥匙开启置物柜，拿取各种补给品。柜子共有 32 格，其中必定能开出 1 个高阶武器零件和 1 罐红色凝胶。

打靶室：个人室专有。流程进行到第 4 章后解锁，玩法后文详述。

摆设品：个人室专有。在赛巴斯汀办公桌的左侧，收集到的"神秘物品"皆会陈列在此。

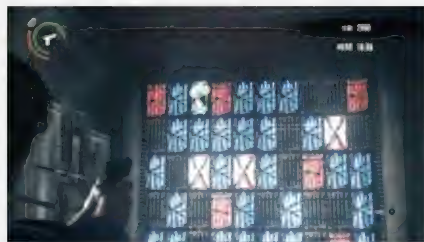
挂衣架：个人室专有。通关一次后解锁，可以在赛巴斯汀的办公室更换服装。

打靶游戏

流程进行到第 4 章时，赛巴斯汀的个人室会追加打靶房间供玩家挑战，达到指定分数即可获取奖励，具体分为两种玩法。

打靶模式：类似《生化危机 4》里的射击小游戏，共有 4 种难度。场景里会按固定规律出现各种类型敌人的木板，命中它们就能获得相应的分数。取得高分的关键是——①爆头，②连续命中。前者的分数更高，后者能提高计分倍率。注意护士不能打，否则会倒扣 200 分。高难度关卡里的敌人出没速度较快，适时打爆场景中的钟表标志，能够在一定时间内减缓对方的行动速度。另外，主动技能"全神贯注"也可以用来挑战高分。

连锁攻击模式：颇为新鲜有趣的玩法，有些类似消除游戏。画面前方会由不同颜色的标靶垒成一堵墙，玩家的射击能够击破目标及其相邻的同颜色标靶。获得高分的关键是尽可能多地让同颜色的标靶连在一起，然后一次性打爆。初始时间只有 30 秒，当玩家达成高分连击——同时射爆 13 个以上的同颜色标靶（满足此要求的相邻标靶会一起抖动），画面上方就会掉落大脑图标的沙漏。打爆沙漏不仅能让时间追加 5 秒，同时还能让周围的标靶变成当前最需要的颜色。注意，X 记号的标靶不能直接攻击，只能通过打爆与其相邻的普通标靶才能消除。一旦命中 X 记号将遭到扣分处罚，其相邻的 4 格还会全部变成 X 记号。



打靶模式奖励

难度	分数高于	奖励（其他难度）	奖励（经典模式）
简单	800	武器零件 ×50	火药粉 ×5
简单	1800	绿色凝胶 ×1500	火药粉 ×15
正常	1200	绿色凝胶 ×1000	药草 ×4
正常	2500	武器零件 ×100	药草 ×12
困难	1000	武器零件 ×75	火药粉 ×5
困难	2300	药草 ×8	火药粉 ×15
困难	3500	绿色凝胶 ×3500	置物柜钥匙 ×1（*注）
非常困难	1000	绿色凝胶 ×2000	药草 ×4
非常困难	2500	置物柜钥匙 ×1（*注）	药草 ×12
非常困难	4000	绿色凝胶 ×10000	药草 ×20

注：已经成功拿到置物柜钥匙的话，二周目以后奖励会变为武器零件。

连锁攻击模式奖励

分数高于	奖励（其他难度）	奖励（经典模式）
40000	绿色凝胶 ×2000	火药粉 ×4
50000	药草 ×4	药草 ×4
60000	武器零件 ×150	火药粉 ×20
70000	置物柜钥匙 ×1（*注）	置物柜钥匙 ×1（*注）
80000	绿色凝胶 ×5000	药草 ×40
100000	武器零件 ×300	火药粉 ×100

注：已经成功拿到置物柜钥匙的话，二周目以后奖励会变为武器零件。

战斗篇

躲藏状态

当场景中有可供躲藏的掩体时，画面上会出现白色的 V 字图标，按 × 键即可进入躲藏状态。如果主角与掩体之间有一段距离，按键后他则会以俯身的姿态快速跑向掩体。在躲藏状态下推动左摇杆能沿着掩体缓缓移动，当主角到达转角时，画面上会出现空心的箭头，此时朝箭头所示方向推住摇杆，直至箭头被白色填满即可悄悄绕过转角，而不会解除躲藏状态。

除了利用掩体外，室外场景中茂盛的植物也可以用来藏身。当主角身体的颜色发生变化时，就代表已经没入植物，能躲避敌人的视线。

TIPS 当主角距离掩体较远时，按 × 键进入掩体他会一路小跑。这种跑动发出的声响比冲刺小，可用于无声快速移动。

潜行与暗杀

按 R1 键进入下蹲的潜行状态后，推动左摇杆时主角的移动速度会大幅降低，但是发出的声响也更小，避免被周围的敌人察觉。在敌人尚未发现的前提下接近（并不一定要蹲着），按○键就能发动暗杀，除了少数强敌外，大部分杂兵都是一击即死。即使是一次不能杀死的敌人，暗杀也可以对它们造成重创。

习得技能“伏击”后，当主角处于掩体的转角位置，且敌人走到转角另一侧时，就能立刻按○键发动暗杀，既安全又实用。

习得技能“狩猎者”后，从身后悄悄接近敌人，当其身上出现红色的 V 字图标时，按 × 键就能快速冲向目标，到合适的距离时按○键发动暗杀。注意，如果在冲刺的途中被敌人发现，或是没能及时按○键，暗杀都会以失败而告终。



近战攻击

求生刀：第 2 章自动获得。相比前作，2 代的求生刀不再是暗杀时才会掏出来，而是变成了近战时的默认武器，不过攻击范围和威力都极为有限。当目标体力所剩无几时，以求生刀近战会直接发动击杀动作。

手斧：在场景的特定位置拿到，部分敌人也会掉落。拿到手斧后自动装备，发动近战攻击就会直接使用，命中一般杂兵可一击秒杀，而且横向挥动的范围不小，能将站位密集的目标一起干掉。注意斧头是消耗品，砍中敌人一次就会损坏。

黄铜指虎：梦魇以上难度通关后解锁，需要调出武器库菜单选择启用，是最强的近战武器。装备后主角的近战攻击会全部改为用拳头，威力非常惊人。

重踩：当敌人被打翻在地时（用散弹枪喷倒或电击弩箭效果），靠近后根据提示按○键可发动重踩，将其直接终结。虽然距离接近的目标能一并踩死，但相比初代的火柴范围还是小了不少，而且并非每种倒地都能踩。

瓶子：最多可携带 5 个，装备后对近战没有影响。放在这里介绍是因为，瓶子除了能用来转移注意力外，准确砸中杂兵的头部，上前可以根据提示按○键直接处刑。

武器射击

本作基本沿用了初代的射击操作，举枪瞄准时允许角色移动，但是不再有快速射击的操作（装备枪械时不瞄准直接攻击只会发动近战）。调出武器库菜单后可以将 4 种武器设置在方向键上，用于快速切换，不同种类的武器准星也有所区别，具体特性在“武器 & 升级篇”再做介绍。十字弩的射击轨迹有一定弧度，按 L2 键瞄准时长按 R2 键拉满弓，可以让轨迹变得更直，并延长射程。当主角躲藏在掩体里时，走到掩体的边缘探出头去，可以在保持躲藏的状态下执行射击操作。



注意，一旦玩家和敌人的距离很近，近距离射击的判定经常会出现已瞄准却打空的情况，目前版本尚未修复此现象。

高级技能

凭借升级系统可以让主角习得被动和主动技能，下面先介绍对战斗有较大影响的几种。

瓶底脱身：被动技能，持有瓶子的状态下（无需装备）被敌人抱住，会自动消耗 1 个瓶子脱身，避免损血。有些类似《生化危机 重制版》里护身刀的功效，推荐尽早习得。利用瓶子挣脱趴在地上的敌人后，可以直接上去重踩。

反射神经：被动技能，有一定几率自动回避攻击，习得所需的凝胶数量不算多，而且也不像《生化危机 启示录》那样需要自己操作。

子弹狂澜：被动技能，子弹命中敌人时，屏幕左上方的武器图标右侧会开始计数，累计命中的次数越多，伤害越大。一旦射击打空或一段时间没有发动攻击，累计效果就会终止。不同武器的累计效果是共通的，因此可以先用突击步枪对准目标的身体连续发射，再换狙击枪配合子弹狂澜的加成效果痛击弱点。这是对付强敌时非常实用的技巧，推荐尽早习得。



击退踢击：主动技能，靠近处在硬直状态的敌人按○键可一脚踢开。一般用手枪点射敌人的腿部，上前就能将其踢飞，不过以这种方式倒地的敌人无法追加重踩，因此实用性打了折扣。

全神贯注：主动技能，瞄准状态下按△键开启，消耗耐力发动时间流逝减缓的效果，惯称为“子弹时间”。虽然效果拔群，但由于所需绿色凝胶多达 7 万 5，一周目想要习得需尽量杀敌并合理安排升级路线。

武器 & 升级篇

本作共有 7 种远程武器，其中 6 种可以在工作台进行升级。同类武器的性能虽然各异，但升级效果是基本共通的（仅极个别项目例外）。武器升级需要消耗武器零件，想要解锁更高级的升级项目，则还要有高阶武器零件。同种武器不同项目的等级解锁情况是共通的，比如用高阶武器零件将手枪的火力分支解锁至 2 级，那么手枪的装填时间、弹药量和射速都会开放至 2 级。

完全升级所有武器共需要高阶武器零件：手枪（2）+ 散弹枪（2）+ 狙击步枪（2）+ 守护者十字弓（1+5）+ 突击步枪（2）+ 麦格农（2）=16 个。

手枪

手枪弹药在游戏中的补给比较充足，但由于本作敌人的行动速度大幅加快，在没有升级或技能辅助的情况下，以手枪迎敌会显得捉襟见肘。枪法准的玩家可优先升级暴击率和射速。

半自动手枪：第 2 章自动获得。各项数值最标准的手枪。

镭射瞄准手枪：第 3 章位于合乐镇修车厂北侧的停车场。瞄准方式变为红外线，近距离的伤害比半自动手枪低，但远距离的伤害比半自动手枪高。

消音手枪：完成第 7 章的支线任务“毫无掩护”，从上锁的莫比乌斯补给箱中得到。威力比半自动手枪低，但开枪时无声无息。多用于把敌人单独引出来，然后配合掩体暗杀。

左轮手枪：完成白衣女鬼的 3 次闪回事件，在第 11 章获得。威力和射速都比半自动手枪高，虽然精准度稍低，但仍是后期的主力手枪。

点放手枪：初回特典“最后机会包”解锁。威力比半自动手枪稍高，而且每次射击为 3 连发。打不准的话比较浪费弹药，建议升级火力后用来对付强敌，凭借高射速压制对手。

TIPS 藏身于茂盛的植物中时视野容易受到遮挡，此时其实只要举枪，即可穿透植物看清周围的情况。

分类 & 等级	升级名称	武器零件	升级效果
火力 1 级	火力 1	90	提升火力 100% → 120%
火力 1 级	火力 2	100	提升火力 120% → 130%
火力 2 级	火力 3	200	提升火力 130% → 140%
火力 2 级	火力 4	400	提升火力 140% → 150%
火力 2 级	暴击 1	120	提升暴击几率 1% → 30%
火力 3 级	火力 5	800	提升火力 150% → 200%
火力 3 级	暴击 2	360	提升暴击几率 30% → 60%
装填时间 1 级	装填速度 1	20	减少装填所需时间 2.33 秒→ 1.86 秒
装填时间 1 级	装填速度 2	50	减少装填所需时间 1.86 秒→ 1.49 秒
装填时间 1 级	瞄准中移动速度	120	提升瞄准时的行走速度 100% → 165%
装填时间 3 级	装填速度 3	160	减少装填所需时间 1.49 秒→ 1.16 秒
弹药量 1 级	弹匣容量 1	20	增加弹匣容量 6 → 7
弹药量 1 级	弹匣容量 2	50	增加弹匣容量 7 → 8
弹药量 2 级	弹匣容量 3	120	增加弹匣容量 8 → 10
弹药量 3 级	弹匣容量 4	120	增加弹匣容量 10 → 12
射速 1 级	射速 1	30	缩短射击间隔时间 0.50 秒→ 0.40 秒
射速 1 级	射速 2	80	缩短射击间隔时间 0.40 秒→ 0.33 秒
射速 2 级	射速 3	160	缩短射击间隔时间 0.33 秒→ 0.25 秒

散弹枪

无论《生化危机》还是《邪恶深处》，散弹枪都是玩家最可靠的同伴，拿到后有种安心感。前期散弹枪的作用是喷倒杂兵然后上去重踩，不用急于追求威力。等武器零件有盈余后，再慢慢提升火力和暴击率。

削短型散弹枪：有多种方法可以获得——①第 3 章，位于骨髓空间：军械库；②第 3 章，位于催德威卡车货运公司的仓库里；③位于骨髓空间：设施中心；④轻松难度第 3 章，在通往 Pit STOP 沿路的车附近。弹片散射范围广，距离敌人越近威力越大。

单管散弹枪：位于第 7 章的上锁储藏室内。弹片散射范围窄，相比削短型散弹枪对瞄准有更高要求，不过威力随距离降低的程度小。

双管散弹枪：完成第 7 章的支线任务"毫无掩护"、"重新上线"，以及第 13 章的支线任务"最后一步"后获得。开一枪发射 2 发子弹，在瞬间爆发伤害。但是枪膛无法扩容，永远只有 2 发，得频繁装弹。



分类 & 等级	升级名称	武器零件	升级效果
火力 1 级	火力 1	90	提升火力 100% → 105%
火力 1 级	火力 2	120	提升火力 105% → 110%
火力 2 级	火力 3	240	提升火力 110% → 115%
火力 2 级	火力 4	480	提升火力 115% → 120%
火力 2 级	暴击 1	100	提升暴击几率 1% → 20%
火力 3 级	火力 5	960	提升火力 120% → 130%
火力 3 级	暴击 2	300	提升暴击几率 20% → 40%
装填时间 1 级	装填速度 1	30	减少装填所需时间 1.98 秒→ 1.80 秒
装填时间 1 级	装填速度 2	60	减少装填所需时间 1.80 秒→ 1.58 秒
装填时间 1 级	瞄准中移动速度	150	提升瞄准时的行走速度 100% → 165%
装填时间 3 级	装填速度 3	120	减少装填所需时间 1.58 秒→ 1.24 秒
弹药量 1 级	弹匣容量 1	30	增加弹匣容量 3 → 4
弹药量 2 级	弹匣容量 2	80	增加弹匣容量 4 → 5
弹药量 2 级	弹匣容量 3	140	增加弹匣容量 5 → 6
弹药量 3 级	弹匣容量 4	140	增加弹匣容量 6 → 7
射速 1 级	射速 1	40	缩短射击间隔时间 1.50 秒→ 1.25 秒
射速 3 级	射速 2	80	缩短射击间隔时间 1.25 秒→ 1.07 秒
射速 3 级	射速 3	160	缩短射击间隔时间 1.07 秒→ 0.75 秒

狙击步枪

有多种方法可以获得——①第 3 章，找到"损毁的狙击步枪"和"狙击步枪零件"进行修复；②第 13 章，在咖啡店的屋顶；③位于 15 章的废墟中。狙击步枪是一周目游戏时威力最大的武器，堪称对付 BOSS 的法宝，克敌制胜的利器，务必优先集中升级火力。由于弹药稀缺，每一发都应用在刀刃上。

分类 & 等级	升级名称	武器零件	升级效果
火力 1 级	火力 1	100	提升火力 100% → 115%
火力 2 级	火力 2	120	提升火力 115% → 130%
火力 2 级	火力 3	240	提升火力 130% → 145%
火力 3 级	火力 4	480	提升火力 145% → 160%
火力 3 级	火力 5	960	提升火力 160% → 200%
装填时间 1 级	装填速度 1	30	减少装填所需时间 2.70 秒→ 2.45 秒
装填时间 2 级	装填速度 2	60	减少装填所需时间 2.45 秒→ 2.16 秒
装填时间 3 级	装填速度 3	120	减少装填所需时间 2.16 秒→ 1.69 秒
弹药量 1 级	弹匣容量 1	30	增加弹匣容量 3 → 4
弹药量 1 级	弹匣容量 2	80	增加弹匣容量 4 → 5
弹药量 3 级	弹匣容量 3	140	增加弹匣容量 5 → 6
弹药量 3 级	弹匣容量 4	140	增加弹匣容量 6 → 7
射速 1 级	射速 1	50	缩短射击间隔时间 1.00 秒→ 0.83 秒
射速 2 级	射速 2	100	缩短射击间隔时间 0.83 秒→ 0.71 秒
射速 3 级	射速 3	200	缩短射击间隔时间 0.71 秒→ 0.63 秒

十字弓

第 3 章在西南的装甲车边，全名为"守护者十字弓"，与前作的"痛苦十字弓"定位一致，能够使用 5 种功能各异的弩箭，从而实现不同的战略目的。制造各种弩箭都需要一种不同的特殊素材，不像前作那样只需攒足零件即可，因此数量会受到限制。在设置鱼叉以外的弩箭时，能在一定距离的墙壁之间拉一条绊线，作为启动效果的机关，也可以主动射击触发。

电击弩箭：让杂兵触电倒地，进而上去重踩，命中 BOSS 也可以在短时间内限制其行动，还能用来开门。电击弩箭的效果相比前作有所削弱，需要升级才能让更多的目标触电，配合地面水迹或消防栓使用可以发挥最大效力。由于基本不指望电击伤害，故 EX 级效果不用急着升。

鱼叉弩箭：惟一一种制作时无须消耗火药的弩箭，攻击时悄无声息，依旧是物美价廉的典范。用鱼叉弩箭瞄准时应设法将敌人爆头，才算物有所值，直接射中身体的伤害不明显。EX 级效果是本作中为数不多的带火攻击，火焰会对目标造成持续伤害。

爆炸弩箭：威力最大的弩箭，随着升级还能不断扩大爆炸半径。由于本作删除了手雷，因此面对扎堆的敌人时，爆炸弩箭是最有效的片杀手段。用来对付移动快速的敌人时应注意，如果把弩箭射在目标身上的话要尽快拉开间距，否则爆炸容易伤及自身。

烟雾弩箭：2 代惟一一种新增的弩箭，定位类似前作的闪光弩箭，在烟雾效果中的敌人会失去目标，可以用来摆脱追踪。建议尽快升至 3 级（EX 级效果倒不急于升），让烟雾持续时间大幅延长的同时，还能爽快地暗杀效果范围里的敌人，对某个 BOSS 也有奇效。

冻结弩箭：能将范围内的敌人冻住，一般杂兵在解冻后会直接碎裂，强敌冻结后需要玩家主动上前近战打碎，否则解冻后它们依旧生龙活虎。对付 BOSS 只用于限制其行动，然后改换狙击步枪等大威力武器。本作中冻结弩箭炸开时不会对主角造成伤害，但依旧有受创动作。

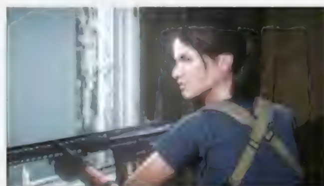


TIPS 会掉落随机补给品的木箱可以推动，以潜行状态蹲着缓缓推木箱，就能把它们用作移动掩体从而缓缓接近敌人。

分类 & 等级	升级名称	武器零件	升级效果
射程 1	扩大射程 1	25	增加弩箭的射程 100% → 140%
射程 1	扩大射程 2	50	增加弩箭的射程 140% → 160%
射程 2	扩大射程 3	125	增加弩箭的射程 160% → 200%
蓄力时间 1	蓄力时间 1	30	减少瞄准时拉弓的时间 1.20 秒→ 0.86 秒
蓄力时间 2	蓄力时间 2	60	减少瞄准时拉弓的时间 0.86 秒→ 0.75 秒
蓄力时间 2	蓄力时间 3	120	减少瞄准时拉弓的时间 0.75 秒→ 0.60 秒
电击弩箭 1	电击弩箭 1	70	效果能连锁到距离更远的多名敌人身上 1 → 2
电击弩箭 1	电击弩箭 2	140	效果能连锁到距离更远的多名敌人身上 2 → 3
电击弩箭 2	电击弩箭 3	280	效果能连锁到距离更远的多名敌人身上 3 → 4
电击弩箭 EX	电击弩箭 EX	700	提升电击效果的伤害
鱼叉弩箭 1	鱼叉弩箭 1	60	增加伤害 100% → 150%
鱼叉弩箭 1	鱼叉弩箭 2	120	增加伤害 150% → 200%
鱼叉弩箭 2	鱼叉弩箭 3	240	增加伤害 200% → 250%
鱼叉弩箭 EX	鱼叉弩箭 EX	700	鱼叉弩箭将受火焰包围，击中敌人后使其全身着火
爆炸弩箭 1	爆炸弩箭 1	80	增加伤害 100% → 120%
爆炸弩箭 1	爆炸弩箭 2	160	增加伤害 120% → 180%，扩大炮弹碎片的爆炸半径
爆炸弩箭 2	爆炸弩箭 3	320	增加伤害 180% → 200%，扩大炮弹碎片的爆炸半径
爆炸弩箭 EX	爆炸弩箭 EX	1000	炮弹碎片将在一小段时间后爆炸，对周遭敌人造成更多伤害
烟雾弩箭 1	烟雾弩箭 1	100	延长烟雾效果的持续时间 5.00 秒→ 7.00 秒
烟雾弩箭 1	烟雾弩箭 2	200	延长烟雾效果的持续时间 7.00 秒→ 9.00 秒，扩大效果范围
烟雾弩箭 2	烟雾弩箭 3	350	延长烟雾效果的持续时间 9.00 秒→ 12.00 秒，扩大效果范围，可暗杀受困于效果范围内的敌人
烟雾弩箭 EX	烟雾弩箭 EX	1000	使烟雾具有毒性，对敌人造成中等程度的伤害（主角不受毒雾影响）
冻结弩箭 1	冻结弩箭 1	100	效果范围扩大 1.6 公尺→ 2.1 公尺
冻结弩箭 1	冻结弩箭 2	160	效果范围扩大 2.1 公尺→ 2.6 公尺
冻结弩箭 2	冻结弩箭 3	320	效果范围扩大 2.6 公尺→ 3.5 公尺
冻结弩箭 EX	冻结弩箭 EX	700	冻结效果范围将持续一小段时间

突击步枪

在第 13 章避难屋的沙发边拿到。子弹威力低于手枪、消耗量大，不过胜在射速快且弹药造价低廉。推荐优先升级火力和弹药量，对付杂兵时凭借射速压制对手。在 BOSS 战中则建议作为技能“子弹狂澜”的基石，用来辅助其他武器爆发伤害。



分类 & 等级	升级名称	武器零件	升级效果
火力 1 级	火力 1	100	提升火力 100% → 120%
火力 2 级	火力 2	200	提升火力 120% → 130%
火力 3 级	火力 3	400	提升火力 130% → 140%
火力 3 级	火力 4	800	提升火力 140% → 150%
火力 3 级	火力 5	1200	提升火力 150% → 200%
装填时间 1 级	装填速度 1	30	减少装填所需时间 2.14 秒→ 1.50 秒
装填时间 1 级	装填速度 2	60	减少装填所需时间 1.50 秒→ 1.20 秒
装填时间 1 级	瞄准中移动速度	150	提升瞄准时的行走速度 100% → 165%
装填时间 3 级	装填速度 3	120	减少装填所需时间 1.20 秒→ 0.94 秒
弹药量 1 级	弹匣容量 1	30	增加弹匣容量 30 → 45
弹药量 1 级	弹匣容量 2	80	增加弹匣容量 45 → 60
弹药量 2 级	弹匣容量 3	140	增加弹匣容量 60 → 75
弹药量 3 级	弹匣容量 4	240	增加弹匣容量 75 → 90
射速 1 级	射速 1	100	缩短射击间隔时间 0.15 秒→ 0.12 秒
射速 2 级	射速 2	200	缩短射击间隔时间 0.12 秒→ 0.09 秒
射速 3 级	射速 3	600	缩短射击间隔时间 0.09 秒→ 0.08 秒

火焰喷射器

在第 11 章的 BOSS 战后捡起“损毁的火焰喷射器”，并于第 13 章回收 2 个“火焰喷射器燃料罐”才能修复。火焰可以让着火的敌人受到持续伤害，不过使用此装备时移动速度会大幅下降。虽然燃料的造价低廉，但火焰喷射器无法升级，而且本作中“火”的意义远不如前作那么高，因此除了用于对付某个特定 BOSS 外，其他时候不太会想起这把武器。

麦格农

任意难度通关后获得，拥有所有武器中最高的威力。应优先提升火力，在近距离的战斗中取代狙击步枪，成为 BOSS 战的大杀器。不过麦林子弹捡不到，想用全凭自己造。

分类 & 等级	升级名称	武器零件	升级效果
火力 1 级	火力 1	60	提升火力 100% → 120%
火力 2 级	火力 2	110	提升火力 120% → 130%
火力 2 级	火力 3	210	提升火力 130% → 140%
火力 3 级	火力 4	420	提升火力 140% → 150%
火力 3 级	火力 5	930	提升火力 150% → 200%
装填时间 1 级	装填速度 1	50	减少装填所需时间 2.33 秒→ 1.86 秒
装填时间 2 级	装填速度 2	100	减少装填所需时间 1.86 秒→ 1.49 秒
装填时间 3 级	装填速度 3	200	减少装填所需时间 1.49 秒→ 1.16 秒
装填时间 3 级	瞄准中移动速度	150	提升瞄准时的行走速度 100% → 165%
弹药量 1 级	弹匣容量 1	30	增加弹匣容量 6 → 7
弹药量 2 级	弹匣容量 2	80	增加弹匣容量 7 → 8
弹药量 2 级	弹匣容量 3	140	增加弹匣容量 8 → 9
弹药量 3 级	弹匣容量 4	140	增加弹匣容量 9 → 10
射速 1 级	射速 1	50	缩短射击间隔时间 1.00 秒→ 0.87 秒
射速 3 级	射速 2	100	缩短射击间隔时间 0.87 秒→ 0.77 秒
射速 3 级	射速 3	200	缩短射击间隔时间 0.77 秒→ 0.63 秒

主角升级 & 制造篇

角色升级

主角的升级系统大幅细化，分为了 5 个类别，除了提升各项基础能力外，还能习得一些实用的被动或主动技能。角色升级需要绿色凝胶，想解锁特定的路线，还要有红色凝胶。升级所有能力共需要红色凝胶 11 罐。

分类	升级名称	绿色凝胶	红色凝胶	升级效果
生命力	坚韧不拔 1	1500	0	提高生命量表上限 100% → 125%
生命力	坚韧不拔 2	3000	0	提高生命量表上限 125% → 150%
生命力	坚韧不拔 3	7500	0	提高生命量表上限 150% → 175%
生命力	坚韧不拔 4	12000	1	提高生命量表上限 175% → 200%
生命力	元气旺盛 1	4000	0	从濒死状态回复的总生命力增加 100% → 110%
生命力	元气旺盛 2	8000	1	从濒死状态回复的总生命力增加 110% → 125%
生命力	拒绝就范 1	4000	0	如果一次攻击造成的伤害刚好足以致死，能咬紧牙关坚持下去，以一点生命力存活
生命力	拒绝就范 2	8000	1	提升疼痛阈值，即使遭受原本足以致死的伤害，仍能存活下去
运动能力	耐力持久 1	1500	0	提高耐力量表上限 100% → 120%
运动能力	耐力持久 2	3000	0	提高耐力量表上限 120% → 130%
运动能力	耐力持久 3	7500	1	提高耐力量表上限 130% → 150%
运动能力	耐力持久 4	12000	0	提高耐力量表上限 150% → 170%
运动能力	重新振作 1	4000	0	提升耐力回复速度 100% → 130%
运动能力	重新振作 2	12000	0	提升耐力回复速度 130% → 170%
运动能力	反射神经 1	5000	0	有 20% 的几率自动闪避本会造成伤害的攻击（某些攻击无法避开）
运动能力	反射神经 2	10000	1	提升自动闪避攻击的几率 20% → 30%（某些攻击无法避开）
回复	有效治疗 1	1500	0	治疗道具可回复更多生命力 100% → 110%
回复	有效治疗 2	4000	0	治疗道具可回复更多生命力 110% → 120%
回复	有效治疗 3	7000	1	治疗道具可回复更多生命力 120% → 130%
回复	迅速回复 1	3000	0	提升濒死状态的生命力回复速度 100% → 150%
回复	迅速回复 2	8000	0	提升濒死状态的生命力回复速度 150% → 200%
回复	第二次机会	5000	1	遭受致命攻击时，自动使用医疗针筒（某些致命攻击无效）
隐身	低调行事 1	1500	0	降低脚步声，延后敌人前来查看的时间
隐身	低调行事 2	3500	0	显著降低脚步声，延后敌人前来查看的时间
隐身	低调行事 3	7000	1	大幅降低脚步声，延后敌人前来查看的时间
隐身	伏击	3000	0	躲藏时可绕过转角，暗杀敌人

TIPS 对付场景里坐在地上装死的杂兵，用瓶子砸中它们的脸然后立刻上前就能发动处刑。趴着装死的敌人推荐用鱼叉弩箭直接爆头。

分类	升级名称	绿色凝胶	红色凝胶	升级效果
隐身	瓶底脱身	5000	0	所持瓶子会自动用于挣脱某些敌人的擒抱攻击（某些攻击无效）
隐身	偷偷摸摸 1	4000	0	提升蹲伏时的移动速度 100% → 125%
隐身	偷偷摸摸 2	8000	0	提升蹲伏时的移动速度 125% → 150%
隐身	狩猎者	12000	1	可迅速欺近并尝试暗杀敌人的特殊能力
战斗	稳定射击 1	1000	0	降低武器射击时准星晃动的情形
战斗	稳定射击 2	3000	0	显著降低武器射击时准星晃动的情形
战斗	稳定射击 3	7500	0	大幅降低武器射击时准星晃动的情形
战斗	射击姿势 1	3000	0	降低开枪的后坐力
战斗	射击姿势 2	6000	0	显著降低开枪的后坐力
战斗	子弹狂澜	20000	1	一段时间内，射击伤害会随着连续命中的次数叠加，效果在未射中目标或时间结束时终止（*注）
战斗	斗殴专家 1	3000	0	增加近身攻击造成的伤害 100% → 150%，包括刀和斧头
战斗	斗殴专家 2	6000	1	增加近身攻击造成的伤害 150% → 200%，包括刀和斧头
战斗	击退踢击	5000	1	可将眩晕的敌人踢开（对某些敌人无效）
战斗	全神贯注	75000	1	瞄准武器时，按△键可集中精神并减缓时间流逝，再按一次△键终止效果（需消耗耐力）

注：本技能效果在官方中文版里的描述是“弹药耗尽或时间结束时终止”，前半段翻译有误。

手工制造

场景中能够直接拿到的弹药很少，更多的是获得素材，玩家需根据情况所需，自己选择制造哪种弹药。制造分为在手工台或现场制造，后者所要消耗的素材大幅增加，且无法升级武器，故不到万不得已不建议使用。不同难度下制造道具所需的素材量也有所区别，具体请参看下表。



道具	工作台制造（生存以下）	工作台制造（梦魇以上）	现场制造（全难度）
手枪子弹	火药 ×2	火药 ×3	火药 ×4
散弹枪霰弹	火药 ×5	火药 ×6	火药 ×8
狙击步枪子弹	火药 ×7	火药 ×8	火药 ×11
突击步枪子弹	火药 ×1	火药 ×2	火药 ×3
麦格农子弹	火药 ×8	火药 ×9	火药 ×13
火焰喷射器燃料	火药 ×1	火药 ×2	火药 ×3
电击弩箭	火药 ×2+ 保险丝 ×1	火药 ×3+ 保险丝 ×1	火药 ×5+ 保险丝 ×1
烟雾弩箭	火药 ×1+ 发烟粉 ×1	火药 ×2+ 发烟粉 ×1	火药 ×3+ 发烟粉 ×1
爆炸弩箭	火药 ×2+ 钉子 ×1	火药 ×3+ 钉子 ×1	火药 ×5+ 钉子 ×1
鱼叉弩箭	金属管 ×1	金属管 ×1	金属管 ×2
冻结弩箭	火药 ×2+ 冷凝器 ×1	火药 ×3+ 冷凝器 ×1	火药 ×5+ 冷凝器 ×1
医疗针筒	药草 ×3	药草 ×3	药草 ×3
医疗包	药草 ×5	药草 ×5	药草 ×5

敌人篇

由于 2 代增加了开放地图的章节，因此对付敌人的方法也更加自由，下面介绍本作中各种杂兵级敌人的特点和通常应对手段。玩家应根据场景、装备的实际情况做出临场判断，选择最合理的策略。

通常杂兵：Lost

前期有男、女、胖子 3 种，除了空手的外，有的还会拿着手斧或火瓶。这类敌人被打断肢后很快又会长出来，因此以枪械攻击时火力应集中于头部。不过后期还有少量戴铁面具的类型，从正面无法爆头。对付单一的 Lost 推荐暗杀，最为高效且节省子弹。杂兵站位密集时，一斧子抡过去可以秒杀多个目标；或者直接用散弹枪喷倒，上去重踩终结；打掉敌人手持的火瓶还能形成范围伤害。如果 Lost 为群体出现，或是身边还混杂着其他种类的强敌，则建议用瓶子、消音手枪等手段把它们单独引出来，分化消灭。



白毛刀女：Hysteric

前期强敌之一，血量高、速度快，最大的威胁在于很难打出硬直，是不少玩家的噩梦。伺机近身暗杀可以对 Hysteric 造成巨大伤害，但是一次不足以将其击杀，推荐直接补一斧子，免得发生变数。用鱼叉弩箭或狙击枪准确命中头部，直接爆头也能秒杀。

尖叫怪：Lament

浑身冒烟、不断颤抖的诡异怪物。发现玩家时会发出刺耳尖叫，直接清空主角的耐力槽，并让周围“装死”的 Lost 聚集过来展开围攻。这种敌人本身的威胁不大，只会近身抓投和远距离吐酸液这两招，但是它招怪的特性异常凶险。近身暗杀可以对 Lament 造成巨大伤害，但需要两次才能将其击杀，一旦被敌人包围就得不偿失。推荐的打法是从远距离用狙击枪或鱼叉弩箭爆头。

四脚怪：Spwan

正面 3 个头、尾部 1 个头的恶心怪物，移动速度极其迅速，同时面对多只的压力可想而知，尽量不要在空旷的场景与它们交战，容易腹背受敌。对付 Spwan 的得力武器是散弹枪，但由于对方会以快速横跳的方式躲避，对枪法没信心的话可以先射一发电击弩箭，将其定住后再集中火力攻击。

火人：Disciple

第 9 章开始出现、浑身冒火的敌人，相比 Lost 更为耐打，而且会使用冲撞攻击。Disciple 身上的火焰会时而燃烧时而熄灭，当它处于着火的状态下近身会遭受波及，故暗杀还需看准时机。火焰对此类敌人是无效的（但鱼叉弩箭的 EX 效果对其仍有追加伤害），以武器攻击时应尽量瞄准头部，争取爆头。利用场景里液氮瓶、或是发射冻结弩箭都能将其冻住，但应记得尽快上去补刀，否则解冻后它们依旧龙精虎猛。

自爆怪：Glutton

第 12 章开始出现、身材臃肿的肥胖怪物，一旦发现玩家只会用一招——冲过来自爆。与 Glutton 的距离越近、爆炸伤害越高，直接被炸成空血状态是常有的事。对付它推荐用暗杀，一次即可消灭。发射电击弩箭配合手枪可以远距离引爆，而当它处在烟雾弩箭的效果中时，也会惊慌失措并主动自爆。

石人：Albedo

第 15 章开始出现、末期的杂兵，除了皮肤如岩石般硬化、更加耐打之外，其他方面与 Lost 没什么区别，应对方法也基本一致。

TIPS 场景中的油桶有两种用法：①直接射击，引发爆炸；②踢翻在地面形成油渍，再射击油渍点火。

THE EVIL WITHIN 2

梦魇难度全收集攻略

攻略说明

后文流程攻略以一周目可选的最高难度“梦魇”为基准。本作的收集品包括 40 份档案、11 枚摄影幻灯片、24 段残留记忆 ,32 把置物柜钥匙（大部分在女神雕像中，其中 2 把通过打靶游戏获得）。除此以外，红色凝胶、高阶武器零件、提升携带量的弹药包这 3 类强化型的升级道具，也会在流程里亮色注明。武器收集方面只阐述最早能获得的方式。

允许自由探索的开放地图式章节（第 3、7、13 章），则会以支线任务、支线事件和主线流程的形式分别介绍，具体的进行顺序玩家可以自由制定。除了攻略中提及的收集品外，重要收集要素也会标注在地图上，请各位读者结合地图予以回收。

难度与继承

难度	特点	通关奖励
轻松	适合轻度玩家的难度。受到伤害约为生存难度的 0.4 倍，资源丰富	麦格农、2 万绿色凝胶
生存	适合入门玩家的难度。所受伤害、资源数量、制作消耗等均为正常值	麦格农、4 万绿色凝胶
梦魇	适合老手玩家的难度。受到伤害约为生存难度的 1.5 倍，资源减少，且制作道具时的消耗量增加，部分场景的敌人配置也会发生变化	麦格农、黄铜指虎、6 万绿色凝胶
经典模式	其他方面与梦魇难度相当，但没有自动存档功能，全程只能存档 7 次，主角和武器均无法升级	麦格农、黄铜指虎、无限弹药、8 万绿色凝胶

注 1 ：梦魇及以上难度无法开启瞄准辅助和敌人警觉图示。
注 2 ：在游戏的过程中可以进入“选项”→“变更难易度”，一旦降低难度便无法再次提高。

通关后选择“第二轮游戏”，可以进行二周目，特性如下 ：

①能继承通关存档的升级状态、装备、素材、收集道具（在第 2 章的特定时间点获得）。

②能获得更多的绿色凝胶（3 倍）和武器零件（10 倍）。

③可以选择与通关存档相同或更低的难度。

④一周目拿过的红色凝胶、高阶武器零件和弹药包，二周目时可以重复拿取。

⑤通关后还能开启换装要素，在赛巴斯汀个人室的调查衣架即可更换服装。

⑥“选项”中追加“开启黑边”的画面效果。

第 1 章 | 飞蛾扑火

收集要素 无　　升级道具 无

本章只是让玩家随主角赛巴斯汀一起重回火场，没有任何收集、战斗或解谜要素。调查正门右侧的玻璃门会搬起椅子将其砸碎，在浓烟之中绕过厨房走上二楼，下蹲避过着火的横梁，左拐打开贴着儿童绘画的房门即可。

第 2 章 | 事有蹊跷

收集要素 档案 ×5、摄影幻灯片 ×1、武器 ×1　　升级道具 无

标题 Logo 消失后一路向着光亮的方向冲刺，最后拿起办公桌上的通讯器。场景切换后调查墙上的莫比乌斯干员文件，离开赛巴斯汀的办公室，黑猫所在的桌案上有**幻灯片 1**。跑向镜子并按键调查，正式进入 STEM 世界。

穿过前方挂着红布的房门，听到关门声后立刻转身，进入写有“William Baker”名牌的 102 房间。在尸体正对面的冲洗暗室，挂着的手套下方可以找到**档案 1**。书房角落的书架地面有拖动的刮痕，调查书架即可发现暗门。沿着楼梯跑上 2 楼，在左手边需要俯身才能通过的铁门后，桌上摆放着**档案 2**。穿过 3 楼那扇被扭曲红布装饰的大门，很快便会目睹“疯狂的艺术家”史蒂芬诺行凶的一幕。随后需要借助掩体躲开他的视线，直到对方推门离开。前进至能看到巨大钟摆的楼梯，先在 1 楼处右转，进入写有“Manuela Ruberto”名牌的 103 房间，在桌子上能发现**档案 3**。沿楼梯走上 2 楼，在白色的玻璃双开门处追着艺术家前进，抵达陈列着巨大艺术品的房间后进入左侧自动开启的红色电梯。

电梯停稳后俯身穿过左侧的铁丝网，会来到一个挂满白色尸体的场景，走到尽头墙上的红色眼睛涂鸦前，听到布被风吹动的音效后转身，再走到照相机处 180 度转身，身后就会出现一扇白色的门。推门后场景切换，转身拿起镜子上的照片，接下来要与破镜而出的 BOSS 展开周旋。由于目前主角手无寸铁，只能夺路而逃，冲刺时注意回避挡路的木箱。逃入房间并爬上角落的人字梯，进入通风口后还要小心圆锯从下方的攻击。跳出通风口没走两步 BOSS 又会紧追而来，一路向前冲刺，剧情拿到“求生刀”后连打按键即可脱身。

场景切换后原地不动可以让 HP 自动回复到血线，走出房间则能在桌上拿到回血用的“医疗针筒”。不急着从台灯边的门离开，先进入左侧的书房可以在矮柜上发现**档案 4**。离开房间时自动获得**半自动手枪**，走出屋外自动获得**档案 5**。（二周目游戏时所有装备、绿色凝胶和武器零件在此时获得。）

在淅淅沥沥的雨中沿着公路前进，靠近小屋触发剧情，遭遇本作的常规型杂兵——Lost。开枪将其击杀，身后还会再刷出一名敲门的敌人，踹开门后立刻回房躲起来，等对方警觉性降低后再伺机暗杀。离开小屋，途中看到的颜色较暗的木箱都可以打碎，有几率掉落随机的补给品。经过“Welcome To Union”的路牌后听到枪声，继续前进触发剧情。

当前场景中杂兵数量不少，而且右边那几只的站位较为密集。如果想赚取绿色凝胶，建议配合扔瓶子把敌人逐一引出来暗杀。不慎被发现的话就先往来时的方向跑，利用怪物的 AI 特性，距离拉远后它们就会放弃。若是不想恋战，建议直接朝初始位置的左侧走，暗杀掉不停敲门的那个敌人后，连打按键就能进入屋内。沿楼梯抵达下层的欧尼尔的避难屋，剧情过后章节切换。



TIPS 靠近消防栓后按○键可以放水，在地面上形成一滩水迹，以电击弩箭命中水迹就能让范围内的目标同时触电。

THE EVIL WITHIN 2

第3章 频率共振

收集要素 档案 ×9、残留记忆 ×7、神秘物品 ×3、摄影幻灯片 ×2、置物柜钥匙 ×8、武器 ×4

升级道具 红色凝胶 ×2、高阶武器零件 ×3、弹药包 ×3



A 欧尼尔的避难屋

B 克林森超市

C 合乐镇访客中心
——档案 7~8、记忆 5

D 教堂
——钥匙 2

E 杉木道 322 号(通往骨髓空间 :军械库)
——记忆 2 ;[军械库] 削短型散弹枪、钥匙 3

F 催德威卡车货运公司
——档案 14、高阶武器零件 3

G 米切尔家族建筑公司

H 杉木道 336 号
——档案 12、幻灯片 3

I 合乐镇修车厂
——记忆 3 ;[地下] 记忆 4、档案 6、高阶武器零件 1、爆炸弩箭

J 杉木道 344 号

K 杉木道 345 号
——档案 10~11、幻灯片 2、红色凝胶 1

L 避难屋·合乐镇电力和天然气公司(通往骨髓空间 :运作中心)
——记忆 6、档案 13、烟雾弩箭

M 汽车休息站

ⓐ 守护者十字弓、电击弩箭、鱼叉弩箭
ⓑ 钥匙 1(长椅上)
ⓒ 损坏的狙击枪、档案 9(屋顶)
ⓓ 记忆 1
ⓔ 高阶武器零件 2
ⓕ 钥匙 6(白色汽车后)
ⓖ 手枪弹药包 1
ⓗ 神秘面具(车厢座椅上)
ⓘ 神秘机械狗(卡车货柜里)
ⓙ 神秘仿真武器(屋顶)
ⓚ 手枪弹药包 2
ⓛ 记忆 7、红色凝胶 2
ⓜ 钥匙 7(门前台阶上)
ⓝ 散弹枪弹药包 1(2 楼)
ⓞ 镭射瞄准手枪
ⓟ 钥匙 8(写着 Pit STOP 的路牌下)
ⓠ 钥匙 4、狙击步枪零件
ⓡ 钥匙 5(悬挂在屋檐下)

支线任务 不明杂讯

与欧尼尔对话选择“补给品”,即可触发任务。

①前往合乐镇超市西侧的垃圾堆(d 点),回收**记忆 1**。

②前往杉木道 322 号(建筑 E),在里屋获得**记忆 2**。地下机房的电脑通往骨髓空间 :军械库,具体参看——武器回收“削短型散弹枪”部分。

③前往合乐镇修车厂(建筑 I),先到里屋拿到**记忆 3** 并重启电源,解谜方式为搬动开关 2 和 4。消灭从上锁房间中走出的 Hysteric,然后调查左侧车辆边的开关,升起白色汽车。在地下可以回收**记忆 4**,尸体上获得的“合乐镇许可证”用于开启左侧的密码门,密码为 9676,屋内有**高阶武器零件 1**。对面的房间则能找到**档案 6** 和“爆炸弩箭”,且通往米切尔家族建筑公司。

④前往合乐镇访客中心(建筑 C),门外的长椅上有**钥匙 1**(b 点),屋内电脑边柜台上能找到**档案 7**。原本上锁的房间在支线任务中才会开启,推开地下写着“Ryan Turner”名牌的房门,回收**记忆 5**。调查桌上的通讯器获得**档案 8**。场景变化后沿惟一的道路前进,推开书架便可离开。

⑤返回欧尼尔的避难屋(建筑 A)向他报告,能得到武器零件作为谢礼。

支线事件 神父变异

进入教堂(建筑 D)会触发一段小剧情,神父变异后还要击倒破窗而入的两名敌人,摆放着尸体的讲台后有**钥匙 2**。

支线事件 武器回收“看守者十字弓”



与欧尼尔对话选择“有更强力的武器吗”,他就会帮忙把十字弓的位置标记在地图上。前往地图西南的公路(a 点),便能在装甲运输车边找到**看守者十字弓**以及“电击弩箭”和“鱼叉弩箭”。获得十字弓后会强制触发汽车的警报,引来大量敌人。这里可以利用消防栓在地上形成的水迹,以电击弩箭造成大范围的导电效果。

TIPS 习得“子弹狂澜”技能后,攻击命中 NPC 同伴也是可以积累加成次数的,而且同伴并不会因此伤血。

支线事件 武器回收"削短型散弹枪"

进入杉木道322号的地下机房（建筑E，建议带上一把手斧），调查电脑前往骨髓空间：军械库。用暗杀+斧头的战术速杀这里徘徊着的Hysteric，俯身穿过墙上的破洞，开启需要调节波形才能解锁的大门，就可以在补给箱中拿到**削短型散弹枪**。原路返回时会有两名敌人从电梯里冲出，消灭它们，电梯的角落里还放着**钥匙3**。

支线事件 武器修复"狙击步枪"

经由侧面的楼梯和扶梯，抵达合乐镇访客中心西侧楼房的屋顶（c点），在阵亡的莫比乌斯干员身边找到"损毁的狙击步枪"，继续调查尸体拿到**档案9**，地图上会标注出狙击步枪零件的位置（q点附近）。前往西北角的车间，利用在工作台上找到的"狙击步枪零件"就能修好**狙击步枪**，屋外的墙角下还有**钥匙4**。

支线事件 救援女性

沿着地图东侧那条公路向北走，抵达建筑J东侧附近时会目睹一位女性被敌人追赶，随后她独自跑进杉木道344号。只要把周围的敌人清掉，就能开门进入房间，与其对话并回收补给品。（本事件在初期并不会触发，需要玩家适当推进主线或击倒一定数量的击倒敌人后，来此才能听到女性NPC的呼救。）



支线事件 武器回收"镭射瞄准手枪"

靠近合乐镇修车厂北侧的停车场（o点），会听到喇叭鸣笛并看到一辆白色小轿车的车灯闪烁。翻过铁丝网调查车边的尸体，便会发现**镭射瞄准手枪**。

支线事件 记忆闪回

进入杉木道345号（建筑K），在里屋车库的病床边拿到**档案10**。原路返回客厅调查电视，再去卧室拿到新出现的**档案11**。看到人影在车库门外消失，再回到厨房调查水龙头，闪回剧情过后进入先前上锁的门，调查镜子。场景变换后一路跑向轮椅拿到**幻灯片2**，前往最深处调查初代装扮的赛巴斯汀。事件结束后可以拿到**红色凝胶1**。

支线事件 白衣女鬼①



进入杉木道336号（建筑H），在卧室的圆桌上拿到**档案12**。离开时发生灵异事件，"女鬼"Anima出现！她的3个支线事件关系到武器"左轮手枪"的获得，玩家无法对其造成伤害，一旦被她近身抓住就是一击必杀。

场景变化成灯塔精神病院后，先利用掩体躲开女鬼，当前房间有一扇需要刷卡才能开启的上锁门，牢记它的位置。随后大胆推门进入女鬼消失的房间，注意隐蔽不要被对方发现，在一个摆放着塞巴斯汀一家三口合照的矮柜抽屉里拿到"医院封锁病房的门禁卡"，立刻返回上锁门刷卡走人。剧情过后在桌上能找到**幻灯片3**。

触发此事件后，玩家在探索地图时就有可能遇到游走的Anima，画面表现为变得阴冷。此时地图上其他的敌人都会消失不见，只要跑开一定范围或等待一段时间，就能解除女鬼现身的状态。

主线流程

①来到户外用通讯器锁定讯号，地图北侧会出现橙色的范围。

②前往地图北侧的另一间避难屋（建筑L），用电击弩箭开启闸门，在莫比乌斯干员尸体边回收**记忆6**。进入避难屋，在白色桌上有**档案13**，补给箱里还能拿到"烟雾弩箭"。

③前往最北侧的汽车休息站（建筑M），在门口用通讯器调谐，然后进入休息站。利用通风口爬进最深处反锁的房间，捡起地上的"莉莉娃娃"。

④走到户外，到建筑后方的垃圾桶处调查。然后向右走，从摆放着燃气罐的位置往上看，屋檐下挂着**钥匙5**（r点）。正欲离开时新怪物Spwan登场，推荐用散弹枪消灭它们。（如果沿着地图最北端往西走，不触发它们登场的镜头，即可避过此战。）

⑤一路追寻着莉莉的信号和脚印展开调查，直至抵达催德威卡车货运公司（建筑F）。这里的仓库大门需要拉下北侧的电源才能开启，在大门正对着的卡车货柜里还能找到**神秘机械狗**（i点）。

⑥注意，如果本张地图里还有未收集的道具，建议此时去扫荡。除了上文流程里提到的外，还有：**神秘面具**（h点）、**神秘仿真武器**（j点）、**记忆7**（l点）、**钥匙6、7、8**（f、m、p点）、**红色凝胶2**（l点）、**高阶武器零件2**（e点）、**手枪弹药包1、2**（g、k点）、**散弹枪弹药包×1**（n点）。请结合地图悉数回收。

⑦进入仓库，触发剧情才能扯下这里的木板继续深入。沿扶梯爬上2楼，在有工作台的房间内能找到**档案14**和**高阶武器零件3**。然后到隔壁房间捡起"麦拉娃娃"。

⑧如果子弹不足，建议去工作台适当制造。原路返回的途中会看到史蒂芬诺，抵达户外时触发强制战，需要对付3只Spwan。场景中有油桶和油渍，应善加利用，爬到卡车货柜里也可以确保不会腹背受敌。（此战中正门会被封死，但如果在进入仓库前，先把西北角的拖车移动到合适位置，Spwan出现后直接从这里翻出墙外可以跳过强制战斗。）

⑨剧情过后地图上就会重新刷出一大批敌人，其中还有不少强敌（故建议在进入仓库前先回收道具）。返回欧尼尔的避难屋，对话得到"防毒面具"，本章结束。



TIPS 击杀老鼠同样有几率掉落绿色凝胶或其他补给品，但是杀死一般的乌鸦并不会有掉落物。

第4章 背后阴谋

收集要素 档案 ×2、残留记忆 ×1、置物柜钥匙 ×1
升级道具 红色凝胶 ×1、弹药包 ×1

本章返回塞巴斯汀的个人室，打靶游戏就会开启，玩家可根据自己的技术实力赚取奖励，其中还有两把置物柜钥匙。

前往北侧的避难屋，调查电脑进入骨髓空间：运作中心。沿道路前进，在一个有巨大楼盘模型的房间调查电脑，获得**档案 15**。穿过机房墙壁的破洞，抵达一处空旷的场景，可以听到有怪物不断地嘶吼。先爬扶梯前往2楼目前惟一一扇可以开启的门，从莫比乌斯干员尸体身上能找到**十字弓弹药包 1**。返回1楼调查需要调节波形解谜的大门，在门开启的期间，周围房间的敌人会尽数冲过来。建议爬上扶梯，利用高低差的优势守株待兔，最后还有1个Hysteric，千万小心。紧急封锁装置解除后，先去周围先前上锁的门里回收补给，再进入开启的大门。

来到进出隧道（中央）地带，扳动墙上的开关令水位下降，上下扶梯、抵挡对岸进入瓦斯泄漏区域，主角会自动带上防毒面具。这里不能开枪，鱼叉弩箭也禁用，只能扔瓶子和发动近战攻击。接下来会以第一人称视角继续游戏，暗杀敌人时注意掌握好敌我间距。到下层穿过木板后，能看到一扇白色的门，但因为电子锁关系无法开启，前方的通道内则有一只Lament在游走。看准时机走进去先左拐，在道路尽头黄色的油桶上放着**钥匙 9**。利用瓶子引开敌人绕到最深处的房间，开启电门（解谜方式为搬动开关1、2和4），这样便能进入先前白色门。如果想暗杀Lament则需要捅两次，对方警觉后立刻跑向来时俯身穿过的木板处，它很快就会丢失目标。

视角恢复第三人称后爬上扶梯，调查角落的电脑回收**档案 16**。追寻着信号抵达绿色的频率共振点，找到**记忆 8**。穿过通风管 进入写着“EXIT B2”的房门，就能利用电脑前往合乐镇：市政厅。在避难屋的镜子前有**红色凝胶 3**，建议适当制造一些弹药，准备迎接下一章的BOSS战。爬上扶梯，走向市政厅看到史蒂芬诺时，左右会出现巨大的“触手”，章节切换。



第5章 耐心等待

收集要素 档案 ×6、残留记忆 ×1、置物柜钥匙 ×2
升级道具 医疗包 ×1



A 避难屋
——红色凝胶 3

B 市政厅
——档案 18~22、钥匙 11

ⓐ 钥匙 10
ⓑ 记忆 9
ⓒ 医疗包 1
ⓓ 档案 17

先不急着触发剧情，在避难屋南侧的墙角下有**钥匙 10**，西侧的凉亭里可以回收**记忆 9**，东侧莫比乌斯干员的尸体上则能找到**医疗包 1**。靠近市政厅正面的铁丝网，调查尸体拿到**档案 17**，进入广场就要触发BOSS战！



TIPS 场景中看到闪光的锁头，直接以近战攻击劈开或用子弹射落即可，只有少数门需要找钥匙或推进剧情方能开启。

BOSS 战 | Guardian

“圆锯姐”Guardian 的强制战斗可以选择打或逃，各对应一个成就 / 奖杯。

不想与 BOSS 交战的话，开场立刻往左拐，在市政厅西侧的小路里会看到两个油桶和一些木箱，打爆油桶就能炸飞挡路的轿车。继续前进绕到市政厅的后门，连打按键撞开大门便可以躲过 BOSS 的追杀，解锁**成就 / 奖杯“逃避不可耻又有用”**。

决定与 BOSS 正面对抗的话，应活用场景里的陷阱（具体位置参看地图）。市政厅正面的广场上有 2 个油桶，1 辆漏油车（可以烧 2 次），此外还有 3 根陷阱线（绿线表示）。触碰这种陷阱机关后，相机在拍照的同时会在周围制造一个立场，让立场里的一切行动速度变慢。故玩家应引诱 BOSS 撞线，然后趁此机会抓紧对准其头部弱点输出，推荐武器是狙击枪和爆炸弩箭。BOSS 的动作大开大合、圆锯伤害高，而且冲锋速度很快，回避时应尽量往两侧跑，少与对方近身缠斗。场景中的木箱、铁丝网都能延缓对方的攻势，而且补给品非常充足，下蹲躲在翻倒的卡车货柜里也能得到喘息。广场的机关用完后，可以大胆把 BOSS 引至市政厅的后巷，利用油桶和爆炸弩箭陷阱（红线表示）继续造成伤害。不过这里地势较为狭窄，回避 BOSS 时要多借助路障、木箱等障碍物。击杀 BOSS 能解锁**成就 / 奖杯“破釜沈舟”**。

获胜后市政厅大门的铁丝网就会消失，进入其中。建筑内没有地图，与 NPC 对话后得到“哈里逊的通讯器”。绕过前台先不要进入写着“Jonah Constant”名牌的正门，在这里右拐前往 Mail Room 回收**档案 18**，里屋还有工作台可供整备。进入正门，沿惟一的道路上到 2 楼，撩开布帘会到达一处需要解谜的场景。谜题很简单，先拿下花瓶里的“玫瑰”和墙角的“翡翠项链”，分别放到照相机正面的花瓶和模特身上，再旋转模特让它正面对着镜头（即与墙壁上的画一致，如图），最后调查相机调整焦距，拍摄即可令道路出现。



进入长廊，在第 2 个有台灯的矮桌处拿到**档案 19**。目前左右的大门紧锁，需要先调查长廊上的 4 幅画像（靠近时壁灯会亮起），听到相机快门的音效后，再去调查先前血字所在位置的新画像，身后的门就会自动开启。进入门内、靠近台灯，静待史蒂芬诺的对白结束后，上锁的门就会自动开启，走进其中在办公桌上获得**档案 20**。原路返回，开门后场景发生变化，沿惟一的道路前进，下楼调查椅子上的模特头部。场景变化后朝身后走，在门左侧的桌上有**档案 21**。推门离开一路前行，调查最深处的传送器便要展开又一场 BOSS 战！

BOSS 战 | Obscura

此战的 BOSS 无法击杀，目的是攻击“暗箱”的头部——照相镜头（注意不是头上的闪光灯），让它解除时间停止状态，从而令传送器的倒计时得以继续（初期为 90 秒）。BOSS 冲锋后的攻击范围和伤害都远远不如“圆锯姐”，依然是往两侧跑即可躲避。战斗场景虽然简单，但足够玩家与 BOSS 周旋。惟一的麻烦之处是由于环境较为昏暗，当 BOSS 爬到天花板上呈倒挂姿态时，不太容易立刻发现位置。注意当 BOSS 照相时不要离它太近，否则主角会有捂脸的硬直。总之在倒计时顺利进行的阶段只要远远躲开对方即可，等时间停止再主动寻找 BOSS 发起攻击。对枪法没信心的玩家，推荐直接用散弹枪。



战斗结束后从传送器正对着的门离开，来到吊灯所在的场景，进入左侧惟一一扇可以开启的门，办公桌上能拿到**档案 22**。左拐下楼，在 1 楼推开白色的双开门后，正前方**钥匙 11** 就会映入眼帘。离开市政厅触发剧情，本章到此告一段落。

第 6 章 | 主动追捕

收集要素 档案 ×2、残留记忆 ×1、神秘物品 ×1、摄影幻灯片 ×1、置物柜钥匙 ×1

升级道具 红色凝胶 ×1、高阶武器零件 ×1、弹药包 ×1

从南侧的避难屋前往骨髓空间：进出隧道（中央），写着“AN-B02”的闸门会自动打开。在进出隧道（西侧）的波形解谜门隔壁的房间里，可以找到**手枪弹药包 3**。进入铁丝网门时先右拐向北走，来到尽头处一堆绿色油桶的位置向上看，能发现**钥匙 12**。向南走下楼，抵达设施中心。这里遍布着白色的不明粘稠液体，踩在上面移动速度会大幅下降。下楼走到房间中央时会自动播放幻灯片，投影仪边上的就是**幻灯片 4**。



继续前进会遭遇一只白色的怪物 Watcher，需回避它的视线设法绕过此房间，一旦被发现，地面上就会伸出白色的手攻击玩家。如果用武器瞄准头部弱点持续攻击可以将其打晕一段时间，但不会掉落绿色凝胶。顺利逃到南侧有叉车和许多箱子的房间就暂告安全，在左手边的塑料箱后隐藏着**神秘点头娃娃**。正欲推门离开 Watcher 会再度追来，此时要射击其头部 4~5 枪方能化险为夷（子弹无限，但必须按住瞄准键准星才会出现）。推门而出后左拐，前方一共有三扇门：①右手边的第一扇门暂时无法开启；②左手边的波形解谜门内有**档案 23**；③右手边的第二扇门通往避难屋。

与霍夫曼的对话过后，调查亮着的电脑屏幕获得**档案 24**，沙发上则有**红色凝胶 4**。从写着“EXIT D5”的门离开，利用电脑前往合乐镇：邮政宅配便。避难屋里有**高阶武器零件 4**，门外立刻能回收**记忆 10**。向西前往大剧院，调查铁丝网上的两幅艺术画像，章节切换。

TIPS 同类武器在枪膛内的弹药各自独立，遇到子弹拿满或是弹药急缺时，不妨换枪试试（尤其是种类最多的手枪）。

THE EVIL WITHIN 2

第7章 | 渴望艺术

收集要素 档案 ×1、残留记忆 ×3、神秘物品 ×1、摄影幻灯片 ×1、置物柜钥匙 ×5、武器 ×2

升级道具 高阶武器零件 ×1、弹药包 ×2



A 避难屋·邮政宅配便（通往骨髓空间：设施中心）
——记忆 10、高阶武器零件 4（注：这两个道具在上一章的流程已经介绍，不计入本章收集总数）

B 大剧院

C 储藏室
——高阶武器零件 5、[上锁补给箱] 单管散弹枪

D 史凯斯的避难屋
——[上锁补给箱] 消音手枪

E 圣所旅店

F 音乐小屋餐馆
——记忆 13、幻灯片 5

G 恶魔的私家酒吧
——档案 25

ⓐ 上锁补给箱
ⓑ 钥匙 13（蓝色汽车前方的围墙下）
ⓒ 钥匙 14（门口的石台上）
ⓓ 记忆 11
ⓔ 散弹枪弹药包 2
ⓕ 钥匙 15（垃圾箱边的木板旁）
ⓖ 狙击枪弹药包 1
ⓗ 钥匙 16（JUKE DINER 广告牌的右侧）
ⓘ 钥匙 17（靠近屋顶处、出风口上方）
ⓙ 记忆 12、神秘公仔

商业区又是一张开放地图供玩家自由探索，地图上固定区域还有“圆锯姐”Guardian 出没，非常凶险。有实力的话可以去挑战它，积攒绿色凝胶。

支线事件 怪物制造

来到巴士停车场的尸体堆前（d 点），回收**记忆 11** 后，一只 Guardian 会从天而降。

支线事件 武器回收“单管散弹枪”

在垃圾箱（j 点）的莫比乌斯干员尸体处回收**记忆 12**，捡起“储藏室钥匙”，附近的垃圾箱里还有**神秘公仔**。离开时附近的尸体堆又会生成一只 Guardian。用钥匙开启储藏室的大门（建筑 C），在里面的上锁补给箱中可以拿到**单管散弹枪**，箱子里还有**高阶武器零件 5**。离开时大门紧锁，且又会听到白衣女鬼的歌声，它进屋靠近主角后就会消失。（此处并不是一击必杀，也与回收左轮手枪无关。）

支线事件 白衣女鬼②

进入音乐小屋餐馆（建筑 F），到吧台后的厨房回收**记忆 13**。正欲离开时点唱机突然奏响，上前调查女鬼 Anima 现身。180 度转身往回跑，进入灯塔精神病院场景。冲入小房间发现另一侧的门紧锁，只能躲在桌子后静待女鬼进来。等它穿过镜子开门，现实世界上锁的门就会打开。继续前进来到一个有六张病床和巨大镜子的房间，靠近镜子引女鬼出现，然后要注意镜子中是哪一扇门亮光，现实中对应的那扇门才是正确的道路。下一个房间同理，否则场景会不断循环。推门离开后场景复原，从尸体手中可以拿到**幻灯片 5**。

支线任务 毫无掩护

靠近史凯斯的避难屋（建筑 D）会目睹一名莫比乌斯干员遭到敌人围攻，推开南侧的铁门进入后触发事件，站在车上的黑人 NPC 会请求主人公帮助。这里一共需要消灭两批敌人，地上有油渍可以利用，消防栓出水后就改用电击弩箭。注意此 NPC 存活是触发后续支线任务和进入避难屋的前提条件，因此战斗时要确保他的体力不被耗尽，否则功亏一篑。

支线任务 重新上线

跟着史凯斯进入避难屋，继续对话触发支线任务。从邮政宅配便的避难屋前往骨髓空间：设施中心，将地图上标注位置的伺服器打开，这样地图上的上锁补给箱就都会解锁了。返回商业区向史凯斯报告即可完成（小心回程时新刷出来的敌人）。史凯斯避难屋中的补给箱里有**消音手枪**。



TIPS 每种弩箭在场景中最多同时存在 5 发。弩箭的最大携带量则为当前携带上限 +1，见到弩箭拿不下时，先切换种类，往往可以多拿 1 发。

主线流程

主线目的是破坏史蒂芬诺的两幅作品，先后顺序不限。

①前往地图南侧的恶魔的私家酒吧（建筑 G）。在最内侧的桌子上有**档案 25**，白色绘画则在里屋。

②进入画中世界，180 度转身跑到尽头在断手上拿到“小房间钥匙”，身后的场景会刷出杂兵。

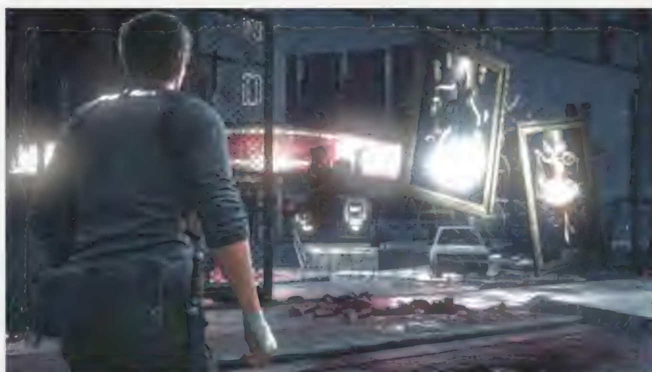
③开启上锁大门后，房间里会出现大量带电流的铁线（记得打开手电筒）。这里要俯身向右缓缓潜行，一旦碰到电流主角会因受创站起，导致连续触电。靠近中央的艺术品调查就能将其破坏。

④前往地图西侧的圣所旅店（建筑 E），黑色绘画位于 2 楼。

⑤进入画中世界，同样需要先找到“密室钥匙”，这里把守钥匙的是“暗箱”Obscura，且 BOSS 的伤害高了很多，不过弱点依旧是头部。玩家可以选择潜行，拿到钥匙后立刻走人。若是正面对抗击倒对手，则能获得 7000 点绿色凝胶。

⑥开启上锁大门后，依旧要避过电流、靠近艺术品，这次是往左侧走。

⑦破坏两幅画作后，大剧院门外的挡路铁丝网就会消失，进入其中本章结束。



第 8 章 盛大演出

收集要素 残留记忆 ×1、置物柜钥匙 ×1

升级道具 红色凝胶 ×1



沿着楼梯先跑到 3 楼，在壁画前回收**记忆 14**。返回 2 楼进入皮质的红色门，剧情过后一路向前跑，直到场景切换。在重力不规则的诡异的空间，玩家需要躲避巨大眼球照射出的蓝色光线，有些类似《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》对稻草人的 BOSS 战。被长时间照到会直接一击必杀，只要看准光线扫射的规律并利用好掩体就不难躲过。避过扫射抵达第一处断墙时，往正前方远处的矮墙看，女神像就位于阴影处（如图所示）。由于这把**钥匙 18** 在非必经之路上，很容易错过。抵达终点后推开大门，镜子所在房间里能找到**红色凝胶 5**。继续前进下到 1 楼，进入正面惟一一扇开启的门，就要展开与变态艺术家的 BOSS 战。

BOSS 战 | Stefano

此战分为两个阶段。第一阶段史蒂芬诺有三种攻击套路：①以步行 + 瞬移的方式向主角逼近，然后用匕首攻击。看准他冲过来的方向伺机开枪，避过近身的刀砍后对方有一段较长的硬直时间，可以尽情输出。②瞬移后远距离投掷飞刀，看准 BOSS 的位置，积极往两侧移动或利用墙壁就不会被打中。③照相制造一个缓慢时间的力场，此招没有伤害，但需要尽快脱离效果范围，因为 BOSS 冲进来是不会有减速影响的。场景周围的桌子上有弹药补给。

对 BOSS 造成一定伤害后战斗进入第二阶段，远处出现巨大的蓝色眼睛。当史蒂芬诺位于眼睛正前方原地不动时，空中的触手就会攻击玩家，看准其拍击的方向躲到场景两侧即可。现阶段 BOSS 不但瞬移的频率更高，攻击套路也有所变化：①慢步向前走后的近身攻击变成二连斩，他挥刀落空时也是最好的反击时机。②连续瞬移后投掷飞刀，回避方式与之前一致。③照相后不再会放力场，取而代之的是出现黄色的晶体，这些都是炸弹，一但靠近就会引爆、受到巨大伤害。④向前冲刺的抓投技，判定范围很大且伤害极高，是最难躲避的一招，稍有犹豫就会被抓。建议熟记 BOSS 的台词以及对应的出招，这样才能提前做出判断，对方冲刺时开枪命中也可以中断攻势。如果实在觉得难以躲开，建议往脚下射一发电击弩箭，这样也能很好地限制住 BOSS。

第 9 章 第二邪灵

收集要素 档案 ×1、残留记忆 ×1、置物柜钥匙 ×2

升级道具 弹药包 ×1

出门调查烛台，剧情过后场景切换。一路前进并下楼来到牢房区域，附近不断有敌人的咆哮和撞击声传来，但暂时没有危险。在目前惟一能开启的小房间里找到“曲柄把手”，出门时牢房里的敌人都会被放出来（高难度下还多了一只 Hysteric）。本场景上空吊着的油灯都可以利用，打落后一次性烧死两名以上敌人还能解锁**成就 / 奖杯“天降死神”**。全灭敌人后仔细搜索每一间牢房，能够找到**档案 26**、**钥匙 19** 以及**十字弓弹药包 2**。安上把手并连打按键开门，进入右手边第二间禁闭室，穿过密道可以回收**记忆 15**。

爬下扶梯，剧情过后跑向亮光的房屋，随后要与新敌人——3 只全身冒火的 Disciple 展开战斗，是一场硬仗。消灭敌人后靠近墙上着火的图案，继续前进经过镜子房间抵达一处庞大的解谜场景。先抬头看正门左右那两尊巨大的雕像，左侧的那座雕像手上的烛台后方摆着**钥匙 20**。沿扶梯爬上 2 楼解谜，这里一共有 4 个转盘，从左到右记为 A、B、C、D，解谜方式为：B 右转 2 次，A 右转 1 次，C 右转 1 次，D 右转 2 次。进入开启的铁门，本章结束。



TIPS 在场景中顺利回收残留记忆的同时，还能获得一定数量的绿色凝胶作为奖励。

THE EVIL WITHIN 2

第10章 | 近在眼前

收集要素 置物柜钥匙 ×1
升级道具 弹药包 ×1

开场就是一场“木屋防守战”，需要与托雷斯协同作战，敌人会从正面和后方的窗户陆续冲进来，其中还有Hysteric、Spwan这类强力敌人。当敌人扑倒同伴时，上去可以直接暗杀，节省子弹。托雷斯的血量耗尽后会半跪在地上，靠近长按○键蓄满槽才能替其治疗，场景里的油桶建议留到后期再用。消灭4波敌人后与NPC来到隔壁房间，抬头查看天花板的破洞可以发现**钥匙21**。

与托雷斯一同前进，听到爆炸声后前方会遭遇一波Disciple，注意不要在它们着火时试图暗杀，另外NPC的走位不当也是会引起敌方警觉的。在着火的建筑南侧有一辆白色的吉普车，车后能找到**狙击步枪弹药包2**。在不被敌人追逐的状态下靠近挂着红色布条的枯木，与同伴对话就能进入避难屋。

第11章 | 重新连线

收集要素 档案 ×9、残留记忆 ×4、摄影幻灯片 ×3、置物柜钥匙 ×2、武器 ×1
升级道具 红色凝胶 ×1、高阶武器零件 ×3、弹药包 ×1、医疗包 ×1

避难屋里可找到**档案27**、**高阶武器零件6**和“冻结弩箭”，抽空前往塞巴斯汀的个人室，在贴着莫比乌斯小队资料的墙壁前能找到**幻灯片6**。一直以来保持喝咖啡的话，**成就/奖杯“咖啡因中毒”**也会在此时解锁。操作里屋的电脑前往骨髓空间：设施中心，电门的解谜方式为：搬动所有开关。CE-C03闸门开启后，进入立刻左拐在烛台前可以发现**幻灯片7**。（如果第7章没有完成史凯斯的支线任务，他的尸体会在此出现。）抵达霍夫曼所在的避难屋，回收**记忆16**，调查亮着的电脑屏幕获得**档案28**。从新开启的门离开，前方莫比乌斯干员的尸体上有**散弹枪弹药包3**，隔壁房间里则能找到**高阶武器零件7**。

搭乘电梯抵达禁区实验室，镜子所在房间的电脑屏幕是**档案29**。穿过纯白的长廊，一路来到摆放着许多容器和布帘的区域，靠近上锁的大门自动回收**记忆17**，这里有大量收集要素。

1楼：①以面朝霍夫曼消失的大门为参照方向左转，走进布帘之间抬头朝上，**钥匙22**位于吊灯顶部；②继续前进绕到布帘后方，投影仪照射的白板上有**档案30**；③东侧写着“LAB1”、有敌人破窗而出的房间，可找到**档案31**和**红色凝胶6**；④南侧需要用电击弩箭开启的闸门关系到支线事件“白衣女鬼”具体参看后文。

2楼：①东南角写着“LAB2”的房间，可回收**记忆18**和**医疗包2**；②西北角写着“LAB3”的房间，调查电脑得到**档案32**以及密码0128，对着实验装置输入密码，到尸体边回收“合一大脑晶片”。（离开时下层会刷出大量敌人，其中还有Hysteric和Lament，千万小心。）

支线事件 白衣女鬼③

穿过1楼的电击闸门来到天坑办公室，调查电脑回收**档案33**，离开时女鬼出现。场景变换后主角位于2楼，需利用掩体回避Anima的视线，沿楼梯下到1楼。随后同样要躲避视线缓缓潜行，随着主角到达的位置，场景里的摆设会发生三次变化，逃生道路是惟一的。从女鬼所在区域顺利逃离后，在左侧房间的病床上找到**档案34**，右侧房间的办公桌上有**档案35**。沿着道路一直前进，最后看到初代装束的自己。女鬼事件到此结束，获得**左轮手枪**并解锁**成就/奖杯“最终解脱”**，桌上还可以找到**幻灯片8**。

回归主线，利用晶片进入1楼的上锁大门，回收补给品的同时注意记一下场景中液氮罐和开关的位置，靠近写着“LAB4”的房门就要展开BOSS战！

BOSS战 | Harbinger

对阵手持喷火器的欧尼尔，他的远程攻击有持续喷射火焰和喷射火球两种方式，应结合地形和掩体来躲避。由于当前场景着火，需要优先拉下开关启动灭火装置，从而减少挡路的火焰。如果把BOSS引到液氮罐附近，果断射击瓶子上方的喷口位置，就可以把对方冻住一段时间（冻结弩箭也能造成同样的效果）。此役场景颇为复杂、对玩家有利，打着打着BOSS就会丢失目标，趁机绕到他背后暗杀可以造成巨大伤害（配合烟雾弩箭更容易实现）。

本战有一个特殊**成就/奖杯“星火燎原”**，要求将BOSS背后的燃料罐打爆，建议用电击或冻结弩箭定住BOSS，然后冲到其身后换散弹枪猛轰。不过BOSS在失去燃料罐后会改用积极地冲锋并采取近身攻击，狭窄的场景反倒更不容易应付。

获胜后记得捡起欧尼尔身边的“损毁的火焰喷射器”，进入“LAB4”回收**记忆19**和**高阶武器零件8**。到最深处的房间触发剧情，托雷斯赶来后先绕至传送器后方，可以发现**钥匙23**。然后再与她对话选择“来装炸药吧”→“动手吧”，本章结束。

第12章 | 无底天坑

收集要素 档案 ×1、神秘物品 ×1、摄影幻灯片 ×1
升级道具 弹药包 ×2

本章的场景一片血红、可视范围极差，锁定莉莉的声音就能判断正确的方向，有亮光的断壁附近往往有补给品或敌人。先往右前方走，在巨大雕像前的烛台边有**手枪弹药包4**。靠近大门时会遭遇自爆型敌人——Glutton，它们是可以暗杀的。连打按键搬动机关开门，**档案36**就位于正前方的断壁后方，这里还有几只正在朝拜的杂兵。靠近莉莉床边的玩偶，剧情过后进入第二片血池区域。以正面的墓碑为参照，右前方的巨大雕像后方有**十字弓弹药包3**。跑下最深处的楼梯，靠近莉莉触发剧情。

主角家的场景有不少收集品，且调查3个特殊道具还关系到一个**成就/奖杯“忧愁回忆”**，请按照以下步骤调查回收。

2楼：首先去莉莉的房间，回收**幻灯片9**；调查走廊拐角处莉莉的图画；进入图画正对面的书房，调查办公桌并回收**神秘符号**。

1楼：走到客厅角落的物品柜前调查麦拉的照片，然后捡起餐桌上的信（初代的文件之一，并非档案收集）。最后推开房门，本章结束。

TIPS 在赛巴斯汀的个人室，贴着莫比乌斯干员照片的墙上，资料会随着剧情的进行自动更新。

第13章 | 要塞

收集要素 档案 ×2、神秘物品 ×1、摄影幻灯片 ×2、置物柜钥匙 ×5、武器 ×2

升级道具 红色凝胶 ×1、高阶武器零件 ×2、弹药包 ×4



A 避难屋·邮政宅配便（通往骨髓空间：设施中心）
——红色凝胶 7、钥匙 24

B 大剧院

C 储藏室
——高阶武器零件 9、[上锁补给箱] 高阶武器零件 10

D 史凯斯的避难屋（通往骨髓空间：实验侧楼）
——档案 37、[上锁补给箱]、[实验侧楼] 幻灯片 10、双管散弹枪

E 圣所旅店
——档案 38、神秘马克杯

F 音乐小屋餐馆
——钥匙 25（洗手间马桶上方）

G 恶魔的私家酒吧
——钥匙 26（里屋原本白色绘画的位置）

ⓐ 上锁补给箱

ⓑ 狙击步枪弹药包 3

ⓒ 散弹枪弹药包 4

ⓓ 突击步枪弹药包 1

ⓔ 钥匙 27（废墟之中）

ⓕ 钥匙 28（红绿灯上）

ⓖ 突击步枪弹药包 2

目前身处骨髓空间：设施中心，首先捡起沙发边的**突击步枪**，利用 EXIT D5 的电脑前往合乐镇：邮政配宅便。虽然地图与第 7 章一致，不过收集品和出没的敌人都已经焕然一新。避难屋里可以找到**红色凝胶 7**，推门离开，正前方尸体边的墙角下有**钥匙 24**。

支线事件 武器修复“火焰喷射器”



本章地图上有多个 Harbinger 在游走，每击倒 1 个便能获得 1 个“火焰喷射器燃料罐”。收集 2 罐燃料，配合第 11 章得到的“损毁的火焰喷射器”，就可以在工作台处做出**火焰喷射器**（无法升级）。由于 Harbinger 的体力非常高，正面对抗需消耗不少弹药，建议用 3 级烟雾弩箭 + 暗杀的战术最为划算。部分场景如巴士停车场，也有液氮罐供玩家利用。

支线任务 最后一步

①到史凯斯的避难屋与他对话，利用这里的电脑前往骨髓空间：实验侧楼。

②目前各个门都上锁，从通风口进入房间，拉起电门（解谜方式为：搬动开关 1、2、4）。

③清掉当前场景里的敌人，进入写着“TEST LAB”的房间。

④剧情过后可以在房间的器皿盘里拿到**幻灯片 10**，补给箱里则有**双管散弹枪**。

⑤返回史凯斯的避难屋时，能在他的桌上找到**档案 37**。

⑥前往塞巴斯汀的个人室，看完前 10 张幻灯片调查黑猫，跟着它走，剧情过后在轮椅上拿到**幻灯片 11**。

主线流程

本章主线目标只有一个：前往圣所旅店，霍夫曼会紧随而来。对话务必先选择“还没好”，否则影响收集。旅店的行李包里能找到**档案 38**，前台的电话边则有**神秘马克杯**。建议去个人室造一些弹药，准备万全后再与霍夫曼对话选择“嗯，我准备好了”。

接下来的移动范围被限制在屏障以内，一旦远离就会遭受火焰伤害。主角需紧跟并保护霍夫曼，击退周围袭来的敌人，NPC 的腰包里有大量的手枪弹药补给。面对皮糙肉厚的 Disciple，近战推荐用散弹枪，数量较多时建议直接换冻结弩箭。如果不介意掉落品的话，可以背版并用强力武器尽快把敌人消灭在防护圈外围。途中有大大小小的补给箱，切勿错过。中途仪器还会发生故障两次，屏障的保护范围大幅缩小，需时刻注意自己的走位。抵达要塞大门后本章结束。



TIPS 在个人室的轮椅处升级“生命力”下的“坚韧不拔”系列技能，提升生命力最大值的同时还能补满血。

第14章 燃烧祭坛

收集要素 档案×2、残留记忆×1、置物柜钥匙×2　升级道具 红色凝胶×1、弹药包×2

开场往前直走，在教会标志的讲坛上有**档案 39**。上楼梯右拐，镜子所在房间的桌上能找到**突击步枪弹药包 3**。一路沿着漫长的楼梯来到顶端，这个广阔的区域有大量Disciple出没，高难度下还多了一个Harbinger。建议活用暗杀，耐心减少敌人数量，否则弹药消耗不少，注意隆起的土坑里可以调查找到补给品。从起点位置向右走，进入右侧的小门，在里面的矿车上能找到**钥匙 29**。扳动深处的机关，正门才会开启。

沿旋转楼梯到达上层，墙上钉着的尸体边有**红色凝胶 8**，连打按键关闭火墙后方可继续深入。先进入2楼的小门，能在桌上拿到**档案 40**，隔壁则有镜子可供休整。走上3楼，眼前的火墙需要用枪械攻击上方的开关才能熄灭，之前拿到过消音手枪的话推荐换上，免得惊扰敌人，因为高难度下这里同样有Harbinger在游走。在隔壁房间有一堵间歇性喷射的火墙，其旁边能找到**手枪弹药包 5**。一路旋转阀门、关闭火墙前进，抵达没有火的区域时，搬动开关后会有Spwan蹦出来，建议用电击弩箭配合散弹枪解决。不要急于离开，从扳机关的位置往左上方看，**钥匙 30**就位于水管上。跑上楼梯，利用镜子好好准备一番。搭乘电梯继续向上，先跳入中央的血池回收**记忆 20**，靠近大门就要进行“初代BOSS三连战”。



BOSS连战① | Sadist

首战面对手持电锯的虐狂属于QTE战，先一路跑向电梯，剧情过后拿到电锯，走向BOSS并连打按键即可解决。

BOSS连战② | The Keeper

次战对付“保险箱头”看守者，由于场景烟雾缭绕，首先建议熟悉一下地形并回收补给。然后在“回”字型的路口与BOSS开战，不要跑进死胡同。对方朝正面冲锋的速度极快，推荐在闪开后趁其硬直时用狙击枪攻击身体。消灭第一个BOSS后，场景中还会再刷出两个看守者，建议用电击弩箭定场然后换狙击枪速战速决。

BOSS连战③ | Laura

第三战又遭遇“六爪贞子”萝拉，对方的攻击依旧是一击必杀的，压力可想而知。如果此前顺利修复了火焰喷射器，此时掏出来对准她猛烧，直接烧死就能解锁**成就/奖杯“亲自下手”**。没有修复的话则稍微麻烦一些，此役场景中有两个圆形阀门，需要先连打按键开启，然后搬动机关才能启动喷火陷阱，高难度下要烧BOSS两次方可过关。由于BOSS的行动很快，务必以电击弩箭定住她然后再去开机关。如果鱼叉弩箭升至EX级，带火的特效也可以让BOSS硬直一段时间。

第15章 世界终结

收集要素 无　升级道具 高阶武器零件×1

推开身后的大门，接下来是“一本道”式的跑路环节，没有特殊收集品，注意回收补给即可。镜子所在位置的隔壁能找到**高阶武器零件 11**，抵达下层的城镇废墟后就要和全新的敌人Albedo交手，它们其实只是普通杂兵的强化版，除了稍微耐打外没有什么特点，还是暗杀最为合算，清场后道路才会开通。第二片区域同理，只不过敌人较多，应好好利用场景里的油桶。进入第三片区域就要迎战BOSS。

BOSS战 | Effigy

这个BOSS外强中干，除了向前方的冲锋攻击外，还会以电线杆插地发动大范围电击，应与它保持好距离。开场先打游击战，利用场景中的油渍和油桶对其造成伤害，然后再换自己的武器正面对抗。由于电击对其无效，想定住它的话得使用冷冻弩箭，BOSS的弱点就是身体中央发红光的部位，受到一定伤害后还会倒在地上，陷入长时间硬直，以狙击枪或爆炸弩箭对准弱点猛攻最为奏效。获胜后追上麦拉本章结束。

第16章 地狱边缘

收集要素 残留记忆×4　升级道具 红色凝胶×1

场景白茫茫的一片，目的地是山顶的小屋。途中共有4个频率共振点，靠近即可回收**记忆 21~24**，注意开启通讯器确认方位就不会错过。玩家还有最后的机会进入赛巴斯汀的个人室，为最终BOSS战做准备，镜子边则有**红色凝胶 9**。

BOSS战 | Matriarch

巨大化的最终BOSS弱点非常明显——身体上哪里发光就打哪里，依次是腹腔、双肩（各1个）、嘴部。BOSS的攻击套路包括：①敲击地面，前方出现冲击波，虽然伤害不高，但中期开始会连续多次发动，应向两侧积极移动；②手臂横扫，攻击距离较近；③往身前吐出两个泡状物体，里面会生出小蜘蛛。对方放出的小蜘蛛没有威胁，直接踩死能获得充足补给，场景中凝固的人像被击碎后也会掉落补给。

射断BOSS一只手臂后强制被对方抓住，需要尽快打爆手肘上的弱点（4~5枪），否则一击必杀。随后BOSS的身后会出现一条巨大触手，攻击方式追加：①触手拍击；②触手向前突进；③触手左右来回横扫；④触手插入地底，主角身边出现一系列小触手连续拍击，应朝一个方向保持移动。此战整体难度不高，补给品也很充足，后背上的弱点较难命中，需要有足够耐心。打爆BOSS的所有弱点即可结束战斗。



TIPS 通关一次后就可以在4套服装中进行切换，其中初代的“经典”服装要求玩家完成白衣女鬼的三个事件，拿到左轮手枪并通关才会解锁。

第17章 | 出路

收集要素 神秘物品 ×1　升级道具 无

跑进山顶的房子，视角切换到基曼一侧时，她的子弹是无限的，利用好掩体击倒所有莫比乌斯干员即可。视角切回赛巴斯汀，先在1楼客厅角落的物品柜处回收**神秘玩具**，然后跑向2楼小孩的房间找到莉莉。接下来又是一段基曼定点射击的流程，建议先击杀最近的那个，这样远处的敌人会自己跑过来补位，更方便玩家瞄准。解决敌人后跑进STEM室，最后由赛巴斯汀抱着莉莉跑向亮光的个人室，流程到此全部结束。



成就 / 奖杯

成就 / 奖杯名称	取得条件	成就点数	奖杯种类
学习生存	经历一切，从梦魇中存活下来（获得其他所有奖杯）	—	白金
菜鸟	以轻松以上的难易度完成游戏	20	铜杯
生还者	以生存以上的难易度完成游戏	30	铜杯
排除万难	以梦魇以上的难易度完成游戏	40	银杯
恶梦再度成真	完成游戏的经典模式	50	金杯
欢迎来到合乐镇	重返STEM（流程必得）	5	铜杯
绑架	看到可怕的幻象	10	铜杯
破釜沉舟	打败市政厅外的守护者	15	铜杯
小队的心理专家	在骨髓空间找到一位可能成为盟友的角色（流程必得）	10	铜杯
提前腰斩	强迫取消一场血腥表演（流程必得）	30	银杯
新盟友	在新朋友的帮助下通过苦难磨炼（流程必得）	10	铜杯
迈向彼岸	让哈宾格解脱（流程必得）	15	铜杯
心灵觉醒	与过去和现现在的自己和解（流程必得）	10	铜杯
烈焰之路	进入敌人的要塞（流程必得）	15	铜杯
克服阴影	你摆脱了心理创伤（流程必得）	30	银杯
全面崩毁	抵达世界尽头（流程必得）	15	铜杯
悲剧收场	竭尽所能拯救你的女儿（流程必得）	50	银杯
孤立无援	完成「不明杂讯」支线任务	15	铜杯
史凯斯退场	完成「最后一步」支线任务	15	银杯
最终解脱	走过所有创伤经历，克服自己的心魔	15	银杯
鲜红流淌	第一次使用红色凝胶	10	铜杯
彻底换血	升级所有能力	30	银杯
负担稍减	第一次使用高阶武器零件	10	铜杯
火力全开	将一把武器升级到第3级	20	铜杯
额外火力	将其中一种看守者十字弓弩箭升级到最高等级	20	铜杯
全面制霸	完全升级所有武器	30	银杯
DIY	第一次制造道具	10	铜杯
巧手工匠	制造所有类型的道具至少一次	25	铜杯
STEM 回音	看过所有残留记忆	20	银杯
侦查推理	收集20份档案	15	铜杯
书虫	收集所有档案	30	银杯
成功的一半	打开16个置物柜	15	铜杯
万能锁匠	打开所有置物柜	30	银杯
久别重逢	取得看守者十字弓	10	铜杯
轻松「曼」聊	与基曼聊过所有摄影幻灯片的事	25	铜杯
应有尽有	取得所有标准武器	25	银杯
全员到齐	收集所有神秘物品	25	银杯
咖啡因中毒	使用每台咖啡机至少一次	20	铜杯
削弱势力	杀死30名敌人	15	铜杯
杀出活路	杀死60名敌人	25	铜杯
烟雾刺客	使用升级的烟雾弩箭杀死3名敌人	15	铜杯
电击治疗	使用电击弩箭电晕一名站在水里的敌人	15	铜杯
伺机而动	通过伏击杀死一名敌人	15	铜杯
通通烧毁！	利用地上的油渍一次杀死2名以上敌人	15	铜杯
强力一脚	以重踩杀死15名倒地的敌人	25	铜杯
我是黑夜的化身	暗杀10名敌人	25	铜杯
逃避不可耻又有用	在市政厅外避免不必要的伤亡（第5章）	10	铜杯
天降死神	利用吊着的油灯一次杀死2名以上敌人（第9章）	15	铜杯
星火燎原	阻止信徒玩他最爱的玩具（第11章）	15	铜杯
忧愁回忆	回忆过去的所有片刻（第12章）	10	铜杯
亲自下手	带上所有装备重回火场（第14章）	20	银杯
身历其境	选择以复古风格体验	10	铜杯

注：通关一次后，在游戏的过程中进入“选项”→“一般设定”→“开启黑边”，即可解锁。

本作全成就/白金的整体难度比初代略低一些，惟一的难点是通关不允许升级、只能存档7次的经典模式。由于2代在二周目时不能选择章节，故应合理制定路线：

①以生存或梦魇难度通关一周目，完成成就/奖杯要求的支线任务和指定章节的特定条件。具体的方法在前文流程攻略中都有提及，这里不再重复。

②一周目时注意拿到能获得的所有武器，成就/奖杯“最终解脱”与左轮手枪相关的支线事件挂钩。同时达成残留记忆、档案、置物柜钥匙、摄影幻灯片、神秘物品的全收集。解锁经典模式。

③读取通关存档选择轻松难度开始第二轮游戏，拿到麦格农。继续推进流程，凭借二周目绿色凝胶和武器零件翻倍的特性积累升级所需物资，并重复拿取红色凝胶、高阶武器零件，直至让主角完全升级，并将所有武器升至最高级。

④以经典模式重开游戏，分配好7次存档的位置，反复练习直到将这个最难的模式打通关。完成全成就/白金！



TIPS 由于换装后系统必定会自动存档并重新读取，因此在只允许存档7次的经典模式下主角无法换装。



对应游戏版本：1.1

上期 UCG 我们为大家带来了《火焰之纹章无双》的系统解说和流程攻略，不过本作这刷刷刷的要素也是多的可怕，不知道这段时间各位刷得如何了呢？本期我们会继续给各位提供本作刷刷刷的资料和心得，希望能给奋斗中各位带来帮助。

火焰之纹章无双		3DS / NS Koei Tecmo
ファイアーエムブレム無双		动作 / 中文版
2017年9月28日	本地1～2人	N3DS专用
售价为：NS版8424日元、3DS版7346日元		

角色培养相关

文 水无月　美编 雷普利

等级与能力

本作角色升级时虽然沿用了“《火焰之纹章》系列”传统的升级加点界面，不过实际上升级加点是没有随机要素的，也用不着像玩传统“《火焰之纹章》系列”那样去“凹点”，各个角色 Lv99 时的能力也都是固定的，具体如下：



角色名	HP	力	魔力	技	速度	幸运	守备	魔防	移动
史昂	696	80	64	100	104	100	87	84	5
莉安	667	71	80	99	99	99	84	96	5
库洛姆	725	100	21	108	108	85	99	73	5
莉兹	696	71	106	79	79	99	42	112	5
弗雷德里克	841	100	6	92	68	42	121	38	10
露琪娜	682	93	23	104	116	110	76	71	5
缇亚莫	657	73	73	110	99	76	80	132	20
鲁弗莱	638	80	125	105	68	52	47	134	5
火乃香	694	80	42	150	120	110	85	126	20
樱	700	102	3	150	120	110	47	54	5
拓海	650	64	116	73	97	102	47	134	5
艾丽泽	618	11	118	55	105	112	43	151	15
卡米拉	679	106	81	89	95	56	99	44	20
里昂	742	60	110	73	76	76	50	141	15
神威	743	87	68	89	85	101	84	79	5
龙马	740	105	9	104	126	105	79	68	5
马克斯	805	93	15	92	77	113	87	55	15
马尔斯	726	92	9	84	80	108	104	113	5
希达	676	71	42	84	128	120	69	138	20
琪姬	575	69	63	52	67	81	76	87	6
琳	664	96	36	112	121	96	80	67	5
赛莉卡	663	88	88	97	97	106	79	79	5
安娜	626	81	69	84	104	126	72	79	5

■附：角色各项数值对应的效果

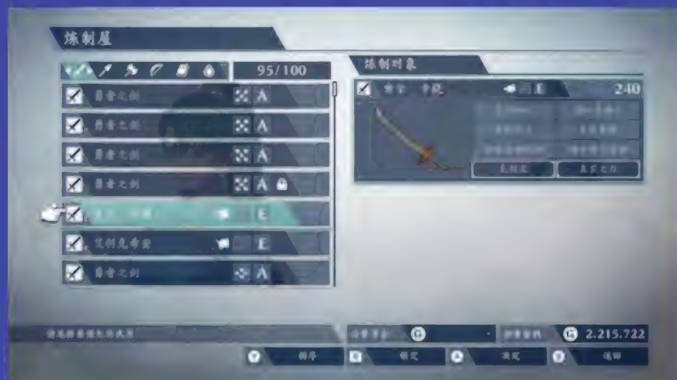
数值	效果
力	影响物理攻击力
魔力	影响魔法攻击力
技	影响必杀一击与无双奥义的攻击力
速度	影响觉醒状态的持续时间
幸运	影响回复物品的掉落率及部分技能发动率
守备	影响对物理攻击的防御力
魔防	影响对魔法攻击的防御力
移动	影响角色加速冲刺移动时的速度

■如何快速升级?

首先需要强化马尔斯的特殊纹章，将“精英”（获得经验增加）这个技能点出来，这样其他角色也能够习得“精英”特技。让想要练级的角色习得后装备该特技，之后再在神殿里选择提升经验的“精英祝福”，之后让一个强力角色带着要练级的角色，打历史模式中的较高难度的限制时间杀敌关卡即可，在战斗中发动觉醒后持续打倒敌人还能获得更多的经验加成，而在限制时间杀敌关卡中，每打倒200个敌人就会出现带着觉醒回复药的运输兵，只要在觉醒状态结束前打倒运输兵吃下觉醒回复药则又能回复觉醒槽，可以长时间维持觉醒状态，由此始终保持较高的经验获取效率。



武器炼制



注：只有通过故事模式和历史模式的某些关卡，获得了某类武器（如勇者系），或是附带特定能力的武器的报酬之后，在战场上才会随机掉落这种武器，或是附带这类能力的武器。

■武器的等级与附加能力

本作的武器有剑、枪、斧、弓、魔道书、龙石六大类，每一类又分为D、C、B、A四个级别，角色必须在纹章屋中升级“特殊纹章”中的“熟练纹章”才能使用更高级别的武器。游戏中打到的每把武器除了附加的特殊能力外还有星数，最小1星最大5星，星数影响武器的基础攻击力，其中5星的A级武器（勇者系列）基础攻击力有240，和部分角色解放能力之后的专用武器一样。

一部分角色有各自的专用武器（马克斯的西格弗里德，库洛姆的封剑·法尔西昂等），专用武器固定有六个空白槽，其他角色不可装备。能力界面最右下角的第8特殊能力处有一个特殊标志，在使用该专用武器的角色点出“达人纹章”后，专用武器的标志会变为“真实之力”，即专用武器解放强化能力的标志，需要将对应角色点出强化专用武器的纹章，并且杀够10000人之后才能解锁，效果是将武器基础攻击力提升到240，且炼制特效克制类能力时不会减少基础攻击力。

常规的武器一般最大有6个特殊能力（即武器最多会有6个空白槽），一部分武器还会有第7和第8特殊能力，第7特殊能力一般都是弓系武器的克制飞行，而第8特殊能力一般则是各角色专用武器的“真实之力”了。

■封印能力

武器上除了常规能力之外，在战斗会打到一些武器上面某项能力只有一个数字（2000或5000），这就是“封印能力”，封印能力需要使用这把武器累计击破2000或是5000名敌人后才能解除封印，击破2000名敌人后解除封印的能力有击破300名敌人后回复无双槽、觉醒槽、体力这三种。而击破5000名敌人后解除封印的能力则有不少强力特性。在炼制屋选择鉴定特性可以消费金钱查看被封印的能力具体是什么，不过即使鉴定完成后也还是需要再击破需求的敌人数量才能使其发挥效果。鉴定价格为击破2000敌人的封印能力20000G，击破5000敌人的封印能力50000G。



■武器炼制



本作的武器和历代《无双》系列”一样，可以通过“商店”菜单中的“炼制屋”来给武器炼制上额外的能力，由此来强化角色手中的武器。炼制武器时要求至少有一把有一个以上空白特性槽的基础武器和一把有一个以上特性的素材武器，而素材武器上只能选择一项能力可以炼制到基础武器上，炼制完后素材武器会消失，炼制武器时会消耗一定数额的金钱。另外在炼制武器时会有同种或同类型能力互斥的问题需要玩家注意，这个问题笔者在上期UCG的攻略中讲得不是太完善，这里先给各位道个歉。关于同种或是同能力互斥，第一是一把武器上同样的能力只能存在一个，比如一把武器上已经有了“弱攻击强化”之后就不能再炼制“弱攻击强化”了，第二是同类型的能力在同一把武器上只能存在一种 比如常规特效中的“克制XX”类型的能力在一把武器上也只能存在一个，比如武器上已经有了“克制骑马”之后，就不能再炼制“克制飞行”了，不过这种某些武器的第7能力为特效能力，如弓类的克制飞行、琳专用武器索尔·卡提的克制龙等，这种情况下进行武器炼制时仍然可以再炼制一个“克制XX”类型的能力上去的。比如给索尔·卡提炼制一个克制魔物之后，索尔·卡提就变成了既能够克制龙类也能够克制魔物类的武器，打击面大大增加。第三是武器上的封印能力在未击破必须人数的敌人并解封之前，不能将之炼制给其他的武器。另外一把武器上最多也只能存在一个击破2000人的封印能力以及一个击破5000人的封印能力，玩家可以根据角色本身特性及需求选择合适的能力。

■最强武器的打造

了解了武器炼制的规则之后我们就可以逐步开始打造最强武器了。作为最强武器首先应该保证拥有最高的基础攻击力，这一点上我们必须选择各角色完全解放“真实之力”的专用武器或拥有六个空白槽的五星A级武器（基础攻击力均为240），其次6个空白槽中的3个需要分别交给特效能力、2000击破与5000击破封印能力，特效能力可以根据自己需求随意选择，或者考虑到一些高难度的斗技场关卡来进行更换，比如历史地图5“重逢与未来”的最终斗技场地图有不少龙系敌人，攻略这个关卡时可以配上对龙特效武器。由于考虑到觉醒槽回复方式较少，因此2000击破封印能力以击破报酬觉醒价值最高。而5000击破封印能力方面使用剑、枪、斧武器的角色可以考虑必杀强化或是三角互克强化，而使用弓、魔道书、龙石的角色可以考虑奥义强化。另外从纯输出效率的角度来说，双人组队状态下后卫学了方阵且前卫持有带“双人强化”能力武器的时为最大，在攻略历史模式各种斗技场关卡时可以考虑。另外3个常规能力可以考虑弱攻击强化以及两个某段强攻击的强化，一般来说不少角色的强攻击里都有一个适合对付敌将的多段伤害招式和一个大范围清杂招式，玩家可以根据需要选择对应的能力。三角互克反转能力在一些限制我方角色出战的关卡中会起到比较好的作用。

武器附加能力一览

■常规能力

特性名	效果
克制骑马	对骑兵系敌人特效
克制飞行	对飞行系敌人特效
克制龙	对龙类特效
克制魔物	对魔物特效
克制龙	对重甲系敌人特效
强1强化	强攻击1伤害增加
强2强化	强攻击2伤害增加
强3强化	强攻击3伤害增加
强4强化	强攻击4伤害增加
强5强化	强攻击5伤害增加
强6强化	强攻击6伤害增加
特性增加	获得武器附加能力个数增加
品质提升	获得武器星数提升
稀少素材增加	容易获得好的素材
回复药增加	容易出现回复药物
弱攻击强化	全部弱攻击伤害增加
物理魔法逆转	物理魔法反转效果
三角互克逆转	三角互克效果颠倒，变成斧克剑、剑克枪、枪克斧

■封印能力（击破2000人）

特性名	效果
击破报酬无双	每击破300个敌人回复一定量的无双槽
击破报酬觉醒	每击破300个敌人回复一定量的觉醒槽
击破报酬HP	每击破300个敌人回复一定量HP

■封印能力（击破5000人）

特性名	效果
强化奥义	奥义伤害增加
强化必杀	必杀一击或强化必杀一击伤害增加
濒死时强化	濒死时伤害增加
强化三角互克	三角互克处于有利状态时伤害增加
强化双人	双人组队中处于前卫时伤害增加
强化万全状态	HP全满时伤害增加

纹章强化

本作中培养角色除了练级和打造强力武器之外，另一个途径就是通过纹章屋进行纹章强化了。每位角色的能力都分成三大类：攻击纹章、防御纹章和特殊纹章。每个人的纹章都只对其自身起效果，所以每强化一个角色都需要重新强化一遍纹章。各个角色的纹章强化种类及分支路线大同小异，但消耗的素材种类则因人而异（比如剑士系角色消耗剑士素材居多，而飞马骑士系角色则消耗飞行系及枪兵相关素材居多）

攻击纹章：主要是强化角色进攻方面的能力，下面有追击纹章（连击段数和C技能种类）、四牙纹章（对防御中的敌人也能造成伤害）、鬼神纹章（昏迷条显示时间变成）、明镜止水纹章（觉醒条更容易积蓄）、觉醒纹章（觉醒时间延长）、狮子奋迅纹章（无双条更容易积蓄）、奥义纹章（增加无双条数）。

防御纹章：强化回复和防御相关能力，下面有常备药纹章（增加伤药使用次数）、良药纹章（增加伤药回复量）、休息纹章（增加在堡垒中的HP自然回复量）、祈祷纹章（承受一次能够杀死自己的攻击）、以及对某类武器的抗性纹章（强化对该类武器防御力）

特殊纹章：和角色特殊能力相关的纹章，下面有跃进纹章（使角色转职）、熟练纹章（提高角色可装备武器的等级）、达人纹章（只有一部分角色有，解放角色专用武器的力量）、特技纹章（增加可装备的特技个数），除此以外还有各人对应的特殊技能，这部分上期攻略已经提过，这里就不再赘述。不过需要补充一个上期攻略讲得不是太准确的地方，就是每个角色学习自身对应的那个特技只需要自身相关的银素材，而要学习其他角色的对应特技的话，一是需要该角色自己已经习得该特技（比如琳想要学习流星特技的话，必须是对应流星的龙马先习得流星，琳的技能盘上流星才会解锁），而是需要消耗该特技角色对应的特殊金素材（琳想要学习流星的话，就需要消耗龙马的极意这一素材）。



■需要优先习得并强化的纹章

追击纹章：影响到各角色最基本的连招性能，需要优先习得和强化，尤其是许多角色的强力C技都是C5和C6（如琳），尽早将追击纹章强化到顶能够大大提升角色的战斗力。

奥义纹章：本作积累无双槽还是比较容易的，不少角色还有高效率提升无双槽的C技，而无双奥义尤其是

双人无双奥义是高难度关卡下对付很多强力BOSS的杀招，因此尽快增加无双槽的条数既能大幅度强化角色的输出能力，也能在很大程度上避免无双回复药品的浪费溢出。

常备药纹章：角色的危急之时，身上携带的伤药是最能依赖的救命之道，因此尽早提升强化常备药纹章可以提升很多战斗容错率和角色续航能力。

熟练纹章：想要提升角色的战力，却发现拿不起高级的武器显然是最尴尬的局面了，因此熟练纹章也是每个角色必须第一时间强化的能力之一，而且部分角色要点出达人纹章强化专用武器的前提也是将熟练纹章强化到顶。

素材的收集方法

在升级纹章的同时大家一定会碰到的问题就是卡各种素材了，本作要完全强化一个角色需要消耗大量的素材（由于剑系角色接近一半因此本作剑士系素材的需求量极大），而素材又分为普通敌兵素材（比如剑士的护额等）和角色特定素材（比如库洛姆的腰带等），前者只能靠击杀敌人掉落，而后者除了在历史模式该角色作为敌人出场的关卡中将之击倒掉落之外，还可以通过提升和其的牵绊关系来获得，不过像法乌达、麦克白或是邪龙伊比尔扎克这些纯粹只作为敌人出现的角色，也只能靠在战斗中将之击倒来获得了。

收集普通敌兵素材效率最高的方式还是刷历史模式中的那些“割草关”（也就是在小地图内，限制时间内击破更多敌人的关卡），下面为大家列出历史模式中各个割草关里的出现敌人。



■普通敌兵素材出现的相关地图

历史地图名	难度	限制时间	主要出现敌人
是命运还是牵绊	Lv2	9分	士兵、战士
是命运还是牵绊	Lv5	7分	士兵、重甲骑士、魔道士
是命运还是牵绊	Lv20	5分	飞马骑士、英勇骑士、剑士
是命运还是牵绊	Lv62	5分	将军、刀剑将领、飞龙将领
亲手开拓的未来	Lv10	9分	英勇骑士、弓兵、飞马骑士
亲手开拓的未来	Lv13	9分	重甲骑士、英勇骑士、战士
亲手开拓的未来	Lv17	7分	枪术士、弓手、异形

历史地图名	难度	限制时间	主要出现敌人
邪恶祭司加内夫	Lv21	7分	弓兵、狙击手、剑士、战士
邪恶祭司加内夫	Lv28	7分	剑士、弓兵、士兵
邪恶祭司加内夫	Lv29	7分	重甲骑士、士兵、魔道士
邪恶祭司加内夫	Lv61	5分	魔道士、剑士、飞马骑士
基亚兰的侯爵小姐	Lv25	9分	剑士、士兵、战士
重逢与未来	Lv41	7分	剑士、飞马骑士、异形
重逢与未来	Lv49	5分	剑士、战士、士兵、飞龙将领、飞龙骑士、龙族

■登场角色作为敌人出现的相关地图（部分）

角色	关卡
史昂	“是命运还是牵绊”堡垒占领战Lv18
	“是命运还是牵绊”斗技场Lv8
	“是命运还是牵绊”兵长歼灭战Lv21
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv22
	“邪恶祭司加内夫”友军营救战Lv35
	“基亚兰的侯爵小姐”阴影歼灭战Lv26
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv50
莉安	“是命运还是牵绊”堡垒占领战Lv20
	“是命运还是牵绊”斗技场Lv8
	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv12
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv14
库洛姆	“是命运还是牵绊”友军营救战Lv8
	“是命运还是牵绊”斗技场Lv8
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv9
	“亲手开拓的未来”友军营救战Lv61
	“基亚兰的侯爵小姐”友军营救战Lv22
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”阴影歼灭战Lv34
莉兹	“是命运还是牵绊”友军营救战Lv2
	“是命运还是牵绊”是命运还是牵绊Lv25
	“亲手开拓的未来”堡垒占领战Lv30
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”阴影歼灭战Lv50
	“重逢与未来”夹击突破战Lv41
弗雷德里克	“是命运还是牵绊”堡垒占领战Lv18
	“是命运还是牵绊”兵长歼灭战Lv1
	“邪恶祭司加内夫”斗技场Lv25
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv50
露琪娜	“是命运还是牵绊”限制时间杀敌Lv20
	“是命运还是牵绊”斗技场Lv8
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv30
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv62
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv41
	“重逢与未来”会合阻止战Lv33

角色	关卡
缇亚莫	“是命运还是牵绊”兵长歼灭战Lv13
	“是命运还是牵绊”堡垒占领战Lv30
	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv28
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv21
	“邪恶祭司加内夫”防卫战Lv62
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv41
	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv29
鲁弗莱	“是命运还是牵绊”兵长歼灭战Lv12
	“是命运还是牵绊”堡垒占领战Lv60
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv30
	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv24
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv24
	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv60
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“重逢与未来”阴影歼灭战Lv41
火乃香	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv27
	“基亚兰的侯爵小姐”兵长歼灭战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”阴影歼灭战Lv41
	“重逢与未来”兵长歼灭战Lv42
樱	“是命运还是牵绊”斗技场Lv62
	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv28
	“亲手开拓的未来”友军营救战Lv30
	“邪恶祭司加内夫”防卫战Lv26
	“重逢与未来”兵长歼灭战Lv42
拓海	“是命运还是牵绊”斗技场Lv62
	“亲手开拓的未来”堡垒占领战Lv25
	“亲手开拓的未来”友军营救战Lv63
	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv60
	“重逢与未来”会合阻止战Lv50
艾丽泽	“亲手开拓的未来” 亲手开拓的未来·暗夜Lv36
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv21
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv29
	“重逢与未来”会合阻止战Lv33

角色	关卡
卡米拉	“亲手开拓的未来”堡垒占领战Lv28
	“亲手开拓的未来” 亲手开拓的未来·暗夜Lv36
	“邪恶祭司加内夫”堡垒占领战Lv13
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv50
	“邪恶祭司加内夫”防卫战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv29
	“重逢与未来”会合阻止战LvLv42
里昂	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv24
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv17
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“重逢与未来”夹击突破战Lv62
神威	“亲手开拓的未来”堡垒占领战Lv28
	“亲手开拓的未来”友军营救战Lv61
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv62
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv17
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“重逢与未来”堡垒占领战Lv34
	“重逢与未来”会合阻止战Lv42
龙马	“亲手开拓的未来” 亲手开拓的未来·白夜Lv36
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv62
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv16
	“基亚兰的侯爵小姐”兵长歼灭战Lv50
	“重逢与未来”合流阻止战Lv35
	“重逢与未来”夹击突破战Lv62
马克斯	“亲手开拓的未来” 亲手开拓的未来·暗夜Lv36
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv21
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv62
	“基亚兰的侯爵小姐”阴影歼灭战Lv37
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv50

角色	关卡
马尔斯	“邪恶祭司加内夫”斗技场Lv25
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战Lv41
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“重逢与未来”友军营救战Lv50
	“重逢与未来”会合阻止战Lv42
希达	“邪恶祭司加内夫”斗技场Lv25
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv50
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战
	“重逢与未来”阴影歼灭战Lv50
琪姬	“邪恶祭司加内夫”兵长歼灭战Lv34
	“基亚兰的侯爵小姐”友军营救战Lv41
	“重逢与未来”夹击突破战Lv41
	“重逢与未来”堡垒占领战Lv30
	“重逢与未来”会合阻止战Lv64
	“重逢与未来”斗技场Lv64
琳	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv60
赛莉卡	“重逢与未来”兵长歼灭战Lv60
	“重逢与未来”斗技场Lv64
安娜	各地图的奖励关卡

角色	关卡
伍德	“是命运还是牵绊”兵长歼灭战Lv12
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv21
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv22
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv15
零	“亲手开拓的未来”斗技场Lv21
	“亲手开拓的未来”兵长歼灭战Lv24
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
胧	“亲手开拓的未来”限制时间内杀敌Lv20
	“亲手开拓的未来”堡垒占领战Lv25
	“亲手开拓的未来”斗技场Lv25
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv15
	“邪恶祭司加内夫”斗技场Lv25
拿巴尔	“邪恶祭司加内夫”斗技场Lv25
	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“基亚兰的侯爵小姐”夹击突破战
法乌达	“是命运还是牵绊”兵长歼灭战Lv13
	“是命运还是牵绊”友军营救战Lv14
	“亲手开拓的未来”防卫战Lv30
	“基亚兰的侯爵小姐”基亚兰的侯爵小姐Lv45
	“重逢与未来”会合阻止战Lv50

角色	关卡
麦克白	“基亚兰的侯爵小姐”斗技场Lv42
	“基亚兰的侯爵小姐”防卫战Lv60
	“重逢与未来”会合阻止战Lv50
	“重逢与未来”阴影歼灭战Lv50
	“重逢与未来”重逢与未来Lv54
	“重逢与未来”斗技场Lv64
加内夫	“邪恶祭司加内夫”斗技场Lv25
	“邪恶祭司加内夫”兵长歼灭战Lv30
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv24
	“邪恶祭司加内夫”邪恶祭司加内夫Lv37
	“邪恶祭司加内夫”夹击突破战Lv62
	“重逢与未来”会合阻止战Lv50
	“重逢与未来”斗技场Lv64
达利欧斯	“重逢与未来”会合阻止战Lv50
	“重逢与未来”重逢与未来Lv54
	“重逢与未来”斗技场Lv64
伊比尔扎克	“基亚兰的侯爵小姐”基亚兰的侯爵小姐Lv45
	“重逢与未来”重逢与未来Lv54
	“重逢与未来”斗技场Lv64

注：割草关中没有出现盗贼敌人，因为盗贼是游戏中出现次数最少的敌方兵种，玩家需求盗贼素材的话可以去打历史模式地图2“亲手开拓的未来”中Lv24兵长歼灭战（常夜城地图）和Lv63友军救出战（大平原地图，时空扭曲关卡），这两关都有盗贼出没可以用来收集素材。另外收集素材时最好装备一把炼制了相关收集能力（稀少素材增加）的武器，同时在神殿中接受对应的祝福（稀少素材祝福），能够更高地提升收集效率。

■附：神殿提供祝福一览

名称	所需资金	所需素材	效果
武器增加祝福·弱	100	铜×30	武器掉落数量增加
武器增加祝福·中	500	银×10	
武器增加祝福·强	1000	金×1	
高阶武器祝福·弱	300	铜×30	掉落武器的级别提升
高阶武器祝福·中	1500	银×10	
高阶武器祝福·强	3000	金×1	
品质提升祝福·弱	400	铜×30	容易掉落高品质的武器
品质提升祝福·中	2000	银×10	
品质提升祝福·强	4000	金×1	
特性增加祝福·弱	200	铜×30	容易掉落附加能力数量更多的武器
特性增加祝福·中	1000	银×10	
特性增加祝福·强	2000	金×1	
空白付与祝福·弱	500	铜×30	容易掉落空白槽数量更多的武器
空白付与祝福·中	1000	银×20	
攻击付与祝福·弱	200	铜×30	容易掉落攻击相关附加能力更多的武器
攻击付与祝福·强	400	银×20	

名称	所需资金	所需素材	效果
克制付与祝福·弱	400	铜×30	容易掉落特效相关附加能力更多的武器
克制付与祝福·强	800	银×20	
收集付与祝福·弱	300	铜×30	容易掉落提高收集能力的附加能力的武器
收集付与祝福·强	600	银×20	
击破付与祝福·弱	1500	铜×30	容易掉落附带击破一定数量敌人相关能力的武器
击破付与祝福·强	3000	银×20	
特殊付与祝福·弱	2000	铜×30	容易掉落附带高级的特殊能力的武器
特殊付与祝福·强	4000	银×20	
反转付与祝福·弱	3000	铜×30	容易掉落附带反转能力的武器
反转付与祝福·强	6000	银×20	
防御破坏祝福	40000	金×1	玩家可以常时破防
无双祝福	50000	金×1	玩家会自动回复无双槽
精英祝福	10000	银×10	获得经验值增加
百万富翁祝福	1	银×20	获得的资金增加
稀少素材祝福	25000	铜×100	稀有素材掉落率提高
鬼神祝福	30000	铜×30	削除昏迷槽的能力提高

高难度奖励地图攻略



本作历史模式中各地图中各有一个奖励关卡，总共5个。5个奖励关卡分别对应需要在游戏中各关卡收集“安娜的记忆”碎片所拼成的5张插图，每评完一张插图后就可以开启一个奖励关卡，完成任意一个奖励关卡后就能使安娜成为可使用角色。各个奖励关卡的难度都是Lv80且对我方出战角色有限制，因此要顺利打过5个奖励关卡需要我方整体的等级和能力都提升到一个相当高的程度，最好是出战角色都能装备炼制了强力技能的5星A级武器或是解放真实之力后的专用武器。下面再来简单介绍一下各个奖励关卡的攻略要点。

反抗命运之人

难度：Lv80
地图：龙之谷
胜利条件：击破敌方兵长以及法乌达
失败条件：库洛姆负伤或我方大本营陷落
限制出击：抗争命运之人（史昂、莉安、库洛姆、莉兹、弗雷德里克、露琪娜、缇亚莫、安娜）
报酬：安娜的钱包

■副任务

击破安娜，阻止其召集姐妹

■攻略要点

本关我方出战人员是有限制的（如果安娜已经加入那么安娜也可以出战）。敌方最大的威胁来自于安娜，如果不在3分钟内击破安娜的话，安娜会召集姐妹然后本体消失，一段时间后再度出现进行召唤。一旦出现这种

状况很容易导致我方进入死循环（严重影响 S 评价获得），因此需要派遣队伍中的最强角色一上来就直接向安娜发动攻击。由于奖励地图中我方出战成员有限制，因此在武器的选择上并不是那么自由。安娜周围有大量的枪系敌兵，因此弗雷德里克是最适合担任突击队员的角色。在接近安娜前先用几波敌兵攒满觉醒和无双，之后不要吝惜各种大招一起上干掉安娜吧。其他人安心防守大本营就可以，因为关卡开始时会有大量敌人围攻我方，除了击破安娜之外，尽早占领祭坛入口或居住地遗迹以延缓东西侧敌军的进军速度，击退敌方的进攻之后就可以转入反击了。在面对法乌达之前还要先收拾掉他的 4 个暗影，提前占领好各处的堡垒等待它们的出现吧。

亲手开拓的未来

难度：Lv80
地图：大平原
胜利条件：击破马克斯和龙马
失败条件：我方大本营陷落
限制出击：亲手开拓的未来（史昂、莉安、神威、安娜）
报酬：安娜的钱包

■副任务
击破安娜，阻止其召集姐妹

■攻略要点

本关我方可出战人员只有 3 人且使用武器均为剑，面对敌方阵中的枪兵，尤其是火乃香这一最大的强敌会比较无力，因此至少需要有一名角色的武器上炼制三角互克逆转这一能力。由于敌方阵中并没有太多的斧系敌兵，因此也不用太过担心使用三角互克逆转武器角色被克制的状况。当然如果能再炼制一个克制飞行的能力的话，对付敌方的飞马飞龙以及卡米拉等就更简单了。为了不让特效能力降低基础攻击力，让三名角色点出达人纹章并解放各自的专用武器的真实之力是最好的。本关我方要以少量部队面临白夜王国和暗夜王国从上方下方发动的联合攻击，初期压力会比较大，不过击败暗夜和白夜的王族后他们会陆续成为 NPC，因此比起主动出击依然还是蹲守大本营比较稳妥。不过即使如此还是需要至少一名角色去收拾掉安娜，否则让其召唤姐妹成功的话会大大延长战斗时间。

英雄王的战斗

难度：Lv80
地图：阿伊特利斯城
胜利条件：击破敌方兵长以及加内夫
失败条件：马尔斯负伤或我方大本营陷落
限制出击：英雄王的战斗（史昂、莉安、马尔斯、希达、鲁弗莱、里昂、安娜）
报酬：安娜的钱包

■副任务
击破安娜，阻止其召集姐妹

■攻略要点

最重要的一点依然是先选择一名最强的同伴前去击破安娜，安娜的位置在中央广间，我方可以选择的角色范围较多所以相比前两关可以从容一些。总之同样需要在 3 分钟内将之击破以防止其召唤姐妹。之后会有许多加内夫的分身攻击我方大本营，有余力的话可以优先占领中央广间和西北城壁塔这两个堡垒以延缓敌军的行动，在防守住敌人的初期攻击后，我方可以以上层北侧的堡垒作为攻击目标。不过堡垒附近会有琪姬带领的龙族援军出现并向我方大本营发动攻击，我方队伍中如果持有克制龙能力武器的角色的话（如使用法尔西昂的马尔斯），可以让他去对付这些敌人，除此以外敌方还会有召唤兵增援，它会频繁召唤援军攻击我方，其中一个的位置还在最西南的地下堡垒，在战况缓和后可以考虑优先击破。

遥远之光

难度：Lv80
地图：不落要塞
胜利条件：击破敌方兵长以及法乌达
失败条件：马尔斯、希达、琳负伤或我方大本营陷落
限制出击：遥远之光（史昂、莉安、库洛姆、鲁弗莱、安娜）
报酬：安娜的钱包

■副任务
击破安娜，阻止其召集姐妹

■攻略要点

本关难度比起之前又高了不少，由于希达、琳负伤也会导致关卡失败，我方必须第一时间去营救北炮台的希达（被敌方的枪兵和弓兵围困，如果营救有所迟缓的话很快就会被敌人击破），因此需要一名持有附加了三角互克逆转武器的剑系角色前去营救希达，另外还需要一名强力角色对付安娜，其他人坚守大本营消灭来犯敌军，不要做无谓的出击。防守住敌人的攻击后，琳会出现在堡垒北侧，同样要第一时间去救援（假如前面安娜没及时打掉的话，附近也是安娜重新出现的位置，要注意，甚至可以选择一上来故意不打安娜，之后在这里将击破安娜和救出琳的任务一起完成）。琳周围的敌军以枪兵和斧兵为主力，尽量多用觉醒击破他们吧。

人心中的东西

难度：Lv80
地图：漆黑火山
胜利条件：救出赛莉卡并击破达利欧斯
失败条件：赛莉卡负伤或我方大本营陷落
限制出击：人心中的东西（除了赛莉卡之外全部角色）
报酬：安娜的钱包

■副任务
击破安娜，阻止其召集姐妹

■攻略要点

本关在出击角色的选择上还是相当宽裕的，玩家可以选择自己手中最强的角色出战，不过考虑敌军中的兵种配置，建议除了负责对付安娜的角色之外，再派出一名枪兵（天马骑士）和一名持有克制龙能力武器的角色出战。开战后最强的角色首先自然是先派去击破安娜，枪系角色和持有屠龙武器的角色则向北进发，枪系角色去攻占东火山堡垒，占领完成后立刻赶回大本营清理攻击大本营的敌方剑兵，而持有屠龙武器的角色则去营救赛莉卡，敌方的法乌达会使熔岩活性化使赛莉卡不断损血，将之击倒才能阻止。救出赛莉卡后，麦克白、加内夫及龙族法夫尼尔的援军出现，屠龙武器在这里又可以发挥作用了。最后的 BOSS 达利欧斯是剑系敌人，用强力天马骑士或是双人小队（前排强力角色、后排天马骑士，靠支援攻击打出昏迷槽）将其击破，打败达利欧斯之后邪龙伊比尔扎克会出现，又是一场恶战。本关登场的伊比尔扎克强度和其他关卡不可同日而语，可以说是整个游戏中最强的敌人，一定要耐心回避和防御，寻找破绽慢慢将其击败。



amiibo相关

amiibo对应方面，本作对应任天堂迄今为止发售的全部amiibo，可以通过amiibo获得各种武器或是素材，如果使用的是“《火焰之纹章》系列”相关的amiibo的话，获得高级武器的概率也会变高，另外第一次使用库洛姆或是琪姬的amiibo时还可以获得特别的武器。每一个amiibo每天只能使用一次，且游戏每天从amiibo获得武器和素材的次数上限为5次。









■《火焰之纹章无双》对应“《火纹》系列”相关角色的amiibo

库洛姆（2017/9/28发售，第一次可获得“库洛姆的模拟剑”）
琪姬（2017/9/28发售，第一次可获得“琪姬之泪”）
神威（2017/7/21发售）
神威（2017/7/21发售，2P着装）
阿鲁姆（2017/4/20发售，本作未出场）
赛莉卡（2017/4/20发售）
罗伊（2016/4/28发售，本作未出场）
鲁弗莱（2015/4/29发售）
露琪娜（2015/4/29发售）
艾克（2015/1/22发售，本作未出场）
马尔斯（2014/12/6发售）

■通过amiibo获得物品的概率

效果	概率（%）	“《火纹》系列”相关amiibo概率（%）	内容
5星武器	2	15	如果是游戏本篇中登场角色amiibo的话可以获得一把他的武器，如果不是的话则是一把随机武器
4星武器	3	35	
3星武器	5	50	
2星武器	10	0	
1星武器	15	0	
稀有素材	5	0	随机获得一个稀有素材
高级素材	10	0	随机获得一个高级素材
普通素材	15	0	随机获得一个普通素材
大量资金	5	0	获得50000G
中等资金	10	0	获得5000G
少量资金	20	0	获得500G

勋章

本作也内置了类似奖杯的“勋章收集”系统，不过基本上都是刷刷刷相关的内容，具体如下：

勋章名	解说
一骑当千	一场战斗击破1000名以上敌军
觉醒之力	在觉醒状态下一次击倒500名以上敌军
战斗王	累积击破100000名以上敌军
金与银	累积获得1000000G以上金钱
武器狂热者	累积获得1000个以上武器
秘藏珍品	累积获得100个以上稀有素材
老好人	对我方发动100次以上回复
节约高手	一次回复3名我方角色
秘传之书	发动500次以上必杀一击
奋不顾身	击破累积10名以上持有对自身特效武器的敌人
飞天骑士	飞行兵种累积冲刺飞行10km以上
两人三足	二人组队状态下累积冲刺20km以上
孪生英雄	故事模式通关
绘画收藏家	完成全部插图拼图
运输队天敌	收集1种素材到所持可能最大数量
王国守护者	主人公姐弟二人练到99级
说服专家	使全部角色成为可操控的同伴
虔诚信徒	接受过全部种类的祝福

勋章名	解说
邂逅觉醒	发动全部觉醒后的奖励
安娜的礼物	累积获得100次amiibo礼物
飞马三姐妹	发动三角攻击
纹章的记忆	强化全部种类的纹章
收集癖	完成一张插图拼图
牵绊之证	一对同伴达到A级牵绊
超越试炼	故事模式全章节困难难度通关
最强者之名	故事模式全章节超难难度通关
新手战士	在历史模式中获得S级评价
英雄们的轨迹	历史模式全部关卡通关
年代记的霸者	历史模式全部关卡S级评价
是命运还是牵绊	完成一张历史模式地图
亲手开拓的未来	完成一张历史模式地图
邪恶祭司加内夫	完成一张历史模式地图
基亚兰的侯爵小姐	完成一张历史模式地图
重逢与未来	完成一张历史模式地图
真正的英雄	获得全部勋章

■三角攻击解说

为“《火焰之纹章》系列”传统的“天马三姐妹三角攻击”在本作中同样存在，本作中有缇亚莫、希达、火乃香这三名天马骑士，首先需要将这三人两两之间的牵绊都提升到A+级别，之后主控希达，另外两人中利用AI委任指令跟随希达，在三人同场的情况下使用希达发动觉醒无双，就会自动变化成“三角攻击”，战斗结束后能获得勋章“天马三姐妹”。





PS4

英雄传说 闪之轨迹Ⅲ		Falcom	
英雄传说 闪の轨迹Ⅲ		角色扮演	日版
2017 年 9 月 28 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 7800 日元			

文 秋沙雨 美编 咕噜

在上期《闪轨Ⅲ》的流程攻略里基本把游戏里会错过的收集要素逐一罗列了出来，所以这里就详细说说和核心回路以及本作的卡牌游戏“VM”等有关的内容，方便各位读者能够获得更好的游戏体验。

核心回路全收集与推荐搭配

关于核心回路消失BUG

截止到 1.03 版本为止，如果开始二周目游戏时选择继承道具（内容之中包括核心回路）的话，在二周目进行游戏时，第二章就会遇到核心回路“ティタニア”消失的 BUG，如果该核心回路消失的话也就无法拿到全核心回路收集的奖杯“M クオ - ツコレクタ -”。

这一 BUG 将在预计于 10 月末配信的 1.04 版本补丁里修复。补丁的配信时间有变动的可能性，届时请以官方网站的消息为准。

角色参数含义一览	
名称	含义
HP	生命值，减到0时进入无法战斗状态
EP	魔法值，使用导力魔法时会消耗
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度

地		
核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
スクルド	①所剩余的HP越多，破防伤害越大，最多增加至200%；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“HP每回合回复”效果，持续4个回合，每次回复15%；③自动回复HP，每回合回复2%	尤娜的初期装备
キーパー	①剩余的HP越少，所受伤害量减少越多（减少数值为30%～99%）；②破防伤害增加90%；③必杀率+7%	马奇亚斯的初期装备
イージス	①在战斗中有80%的几率吸引敌人注意；②战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“绝对反射”效果，持续3个回合；③地属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	米莉安的初期装备
ゴーズ	①普通攻击和战技的伤害增加120%，硬直时间变为1.5倍；②破防伤害增加90%；③必杀率+7%	第3章，在ブリオニア岛的宝箱获得

水		
核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
カノン	①HP回复类魔法的回复量为3.5倍；②每回合自动回复25EP；③魔法范围+4	艾略特的初期装备
カレイド	①普通攻击与战技攻击敌人时耀晶碎片掉落率+80%；②经验值2倍（仅限装备者）；③攻击类魔法耀晶碎片掉落率+60%	第1章，4/22之后在工房之类的商店可以购买
ヴァルゴ	①攻击类魔法暴击率+60%；②回复攻击类魔法输出伤害10%数值的HP；③水属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	缪泽的初期装备
マギウス	①所剩余的HP越少，魔法伤害越大，最多增加至250%；②攻击类魔法暴击率+40%；③在陷入战斗不能状态时发动“起死回生”，复活后HP为1，CP为200（每场战斗会发动1次）	第4章，在帝都地下墓所的宝箱获得

火

核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
カグツチ	1每干掉1个敌人回复20CP；2每回合回复5CP；3陷入濒死状态时CP+200（每场战斗会发动2次）	黎恩的初期装备
レグルス	1被攻击时的CP获得量变成3倍；2战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“STR上升”效果（大），持续4个回合；3使用S战技后的硬直时间减少至1/2	劳拉的初期装备
ベオウルフ	1攻击类魔法每命中1个敌人时CP+7；2陷入濒死状态时拥有“STR・DEF・ATS・ADF・SPD上升”效果（大），持续4个回合；3火属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	第3章，6/16之后在工房之类的商店可以购买
シュバリエ	1所剩余的HP越少，物理伤害越大，最多增加至250%；2必杀率+10%；3在陷入战斗不能状态时发动“起死回生”，复活后HP为1，CP为200（每场战斗会发动1次）	第4章，7/17夏至祭当天在ヴァンダール流练武场和オリエ进行VM对战胜利后获得（对战条件为与其他所有可对战的NPC战斗胜利）

风

核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
シリウス	1回避反击的伤害值增加600%；2回避率+10%；3战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“心眼”效果	库尔特的初期装备
オベロン	1所有状态异常与能力下降无效，几率为100%；2 25%的几率回避魔法攻击；3风属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	第1章，4/22之后在工房之类的商店可以购买
テンペスト	1所剩余的HP越少，暴击率越大，最多增加至70%；2战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“心眼”效果，持续4个回合；3回避率+12%	盖乌斯的初期装备
トール	1对处于异常状态和能力下降的敌人伤害提升50%；2普通攻击和战技30%的几率附带“封技”效果；3破防伤害增加100%	莎拉的初期装备

时

核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
ディーヴァ	1 40%几率回避魔法攻击；2魔法攻击暴击率增加40%；3时属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	艾尔缇娜的初期装备
ゼファー	1普通攻击和战技80%的几率附带“能力下降”效果（下降的能力随机）；2战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“SPD上升”效果（大），持续4个回合；3通常攻击和战技附带延迟+3效果	菲的初期装备
カツツェ	1 50%的几率吸收魔法攻击；2攻击魔法50%的几率附带“能力下降”效果（下降的能力随机）；3魔法攻击暴击率增加40%	第2章，完成委托“エプスタイン财团からの依頼”
グングニル	1暴击伤害增加至150%；2必杀率+20%；3每干掉1个敌人回复16CP	第4章，AP结算总评价达到A+的奖励

空

核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
メビウス	1战斗中回复道具的HP回复量与EP回复量都变成2倍；2道具使用范围+8；3回复道具变成圆形M规模范围化	第2章，在ジオフロントF区画的宝箱获得
ソフィア	1在陷入战斗不能状态时发动“起死回生”，复活后HP回复至100%，CP为200（每场战斗会发动2次）；2战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“DEF・ADF上升”效果（大），持续4个回合；3空属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	亚莉莎的初期装备
デュナミス	1回复普通攻击和战技输出伤害10%数值的HP；2战斗开始后和陷入濒死状态时拥有“STR・ATS上升”效果（大），持续4个回合；3必杀率+7%	尤西斯的初期装备
エンブレム	1在地图上移动时每秒回复装备者4%的HP・EP・CP；2战斗开始后拥有“STR・DEF・ATS・ADF・SPD上升”效果（小），持续4个回合；3装备者打倒敌人或者破防时所获得的道具数量为2倍	终章，战斗笔记记录了225种以上的敌人之后和ヴァレリ-汇报后获得

幻

核心回路名称	Lv7的全效果	入手途径
ティタニア	1使用攻击类魔法时回复给予伤害的1%EP；2战斗开始后拥有“ATS・ADF上升”效果（大），持续4个回合；3幻属性魔法使用后的硬直时间减少至1/2	艾玛入队时自动获得
オボロ	1通常攻击和战技50%的几率附带“异常状态”效果（状态类型随机）；2攻击类魔法50%的几率附带“异常状态”效果（状态类型随机）；3战斗开始后拥有“隐形”效果，持续1个回合	第2章，5/20之后在工房之类的商店可以购买
スコルピオ	1对破防状态下的敌人伤害增加150%；2所剩余的HP越少，破防伤害越大，最多增加至300%；3普通攻击和战技30%的几率附带“恶梦”效果	阿修的初期装备
パンドラ	1攻击类魔法EP消费量变成1.5倍，伤害增加100%；2攻击魔法暴击率+40%；3魔法范围+4	第4章，7/15之后在工房之类的商店可以购买

回路组合推荐

物理输出

主回路：ゴ-ズ（地属性）

副回路：グングニル（时属性）或者スコルピオ（幻属性）

一般回路必备的是“霸道”。“霸道”的效果是初次物理攻击（包括战技和S战技）的威力翻倍，利用这一特点，只要能保证装备者的STR够高，再叠加各种有利状态，那么开战后不久就能以200CP的S战技直接把BOSS级别的敌人一波带走或者干掉大半的HP。

副回路方面，如果暴击率足够高的话推荐使用“グングニル”，如果能够保证在开战后不久就让敌人都破防的话就建议用“スコルピオ”，由于有作战指示可以弥补能力提升方面的不足，所以副回路的搭配没有太大的局限性，全看各位读者的侧重方向。

回避＋反击

主回路：シリウス（风属性）

副回路：ゴ-ズ（地属性）或者グングニル（时属性）

主要适用于游戏中后期，在一周目第4章触发最终羁绊事件后最高已经能够把回避率堆到100%以上。

如果装备和一般回路堆起来的回避率够高的话可以考虑二者位置互换。一般回路必备的是“愤怒”，效果为回避反击时必定打出暴击（还能进行追击攒BP），配合シリウス的第一个效果（回避反击时伤害提高600%）可以说是高难度下的最佳输出方式之一。

刷素材（用于最终章和二周目）

主回路：エンブレム（空属性）

副回路：スクルド（地属性）或者カグツチ（火属性）

“エンブレム”的第三个效果（装备者打倒敌人时获得的道具数量变成2倍）可以说是专门用来刷素材的，再加上第一个效果可以在地图上待机10秒左右就能回复足够的CP来进行下一轮战斗。基本用得上“エンブレム”的时候也是在最终章或者是二周目，这时候玩家在一周目有认真游戏的话手上也就有了必备的物理输出回路“霸道”。开战后直接使用S战技清场，然后在地图上回复CP，如此循环，还能刷一刷S战技的使用次数。

至于副回路，“スクルド”可以避免在装备“霸道”的时候物理伤害高于破防伤害而导致会可能会出现不掉落道具的情况（本作在破防时必定掉落道具），而“カグツチ”是能提高杂兵战的效率，不必在战斗完之后站在地图上等待CP回复而是能很快投入到下一场战斗里。



VM

地属性

卡名	召唤所需玛纳	远攻	主动技能	被动技能	攻击力	HP
パ・ランセル	1	×	–	防卫左右位置的2张卡片	2	1
ディ・アルマ	2	×	回复指定对象2点体力	能够行动2次	1	3
エ・フェリオン	3	√	–	–	2	2
ギア・ブロ	4	×	对敌阵的一个横列造成1点伤害	–	2	5
ダ・カーム	6	×	–	同列的卡片体力+1	6	8

水属性

卡名	召唤所需玛纳	远攻	主动技能	被动技能	攻击力	HP
レキュー	1	×	–	被消灭时自动从卡组里抽1张卡	1	1
マーム	3	×	回复指定对象3点体力	–	2	3
ザミルペン	4	×	让1个敌人陷入“行动封印”状态1回合	–	4	3
ターブス	5	√	–	被消灭时自动从卡组里抽1张卡	3	3
ネプトジュノー	7	×	对1个敌人造成2点伤害	防卫左右位置的2张卡片	5	7

火属性

卡名	召唤所需玛纳	远攻	主动技能	被动技能	攻击力	HP
ヘピタス	2	×	–	–	2	2
ダルンダラ	3	×	对敌阵的一个横列造成1点伤害	每打倒1个敌人攻击力+1	1	3
ブリックス	4	√	–	–	3	3
オーンヴィーヴル	6	×	–	每打倒1个敌人攻击力+1	6	5
グリオン	7	×	–	能够行动2次	5	5

天属性

卡名	召唤所需玛纳	远攻	主动技能	被动技能	攻击力	HP
ペリット	1	×	解除指定对象的“行动封印”	–	1	1
ギュネ・フォス	3	×	对1个敌人造成2点伤害	–	2	3
キュリア・ベル	4	×	对敌阵的一个横列造成1点伤害	–	4	4
フイフネル	4	×	回复指定对象6点体力	被消灭时自动从卡组里抽1张卡	1	5
アモルタミス	6	√	–	该卡位于前列时攻击力+2	3	3

魔法

卡名	使用所需玛纳	魔法效果
魔晶石	0	对象攻击力・HP+1、玛纳+1、非Master卡能够再次使用主动技能
メディック	1	回复指定对象3点体力，同时解除“行动封印”，如果是天属性的卡片则能回复4点体力
コンジュレート	4	让1个敌人陷入“行动封印”状态2回合，当我方Master为“ウイッチ”时变为3回合
ヴァニッシュ	4	对1个敌人造成6点伤害，当我方Master为“パラディン”时变为7点伤害
アップタイド	3	让我方上场的水属性卡片攻击力・体力+1，给敌人全体的地、水、天属性卡片造成1点伤害
ブレイズ	2	提升指定对象2点攻击力，当对象为火属性卡片的时候增加为3点攻击力
ウォール	2	给指定对象附加1回合的完全防御，当对象为地属性卡片的时候增加2点体力

Master

卡名	主动技能所需玛纳	远攻	主动技能	被动技能	攻击力	HP
ファイター	1	×	–	受到攻击时反击1伤害	2	20
レンジャー	2	√	–	–	1	18
シスター	3	×	回复指定对象2点体力（需2玛纳）	–	1	18
ナイト	2	×	我方全体攻击力+1（需3玛纳）	–	3	30
シーフ	2	×	从卡组里再抽1张卡（需2玛纳）	能够行动2次	1	26
ウイッチ	5	×	给1个敌人造成4点伤害（需3玛纳）	–	2	24
ソードマン	4	×	对敌阵的一个横列造成1点伤害（需2玛纳）	每打倒1个敌人攻击力+1	3	27

规则说明

一开始根据咪西硬币来随机决定先后顺序，普通的咪西为玩家先攻，恶人脸咪西为对手先攻，而开局后攻的一方场地必定会出现1张魔晶石卡片。

在开局后玩家会抽3张卡，同时能将1张卡放回卡组里再抽1张，当然如果卡足够好的话也能选择不换。

每回合开始时会回复所有玛纳并且玛纳上限+1，玛纳的最高上限为10。

●Master卡片：相当于一方的“帅”拥有着远高于一般战斗卡片的HP，但是一旦其中一方的Master卡片HP为0时就等于输，双方的Master同时为0时相当于平局，平局的情况并不会算作是胜利。Master卡片的主动技能需要消耗玛纳才能使用，使用主动技能之后就无法移动和攻击了。

●抽卡：每回合都会抽1张卡，卡牌的最大数量为20，在手牌不足的情况下可以小于20。

●战斗卡片：需要消费相应的玛纳才能召唤到场上的卡片，在刚被召唤的那个回合里无法攻击、无法移动、无法使用技能。战斗卡片的主动技能和Master卡最大的区别是只能使用1次，如果需要再次使用则必须对该卡片使用魔晶石卡，不过相对的，使用战斗卡片的主动技能不会消耗玛纳。

●属性相克规律：天→地→水→火→天。

●魔法卡片：需要消费相应的玛纳才能使用的效果卡，直接使用在我方或者敌方的Master卡或者战斗卡片上的效果卡，根据使用对象的属性不同效果也会有些变化。在游戏期间，场地上会随机出现魔法卡片“魔晶石”。

●站位：通常情况下只有移动到前排时才能攻击到对手，不过在使用卡片图案上有弓箭标志的卡片时，哪怕该卡片处于后排也能够随意攻击到敌人。在前排站位下进行攻击时，如果不受属性规律影响（例如天属性与水属性）的话，直接攻击敌人的同时也会受到敌人的攻击回击。如果是使用属性规律来攻击的话，优势方的属性攻击弱势方的属性不仅受到的攻击回击减少（甚至为0），而且攻击力还会有所加成，相反，弱势方攻击优势方的话攻击回击会增加，而且攻击力减少。远程攻击的话则不会受到攻击回击的影响，直接的影响只有攻击力。

假设其中一方的Master处于站位的后排而前排又有其他战斗卡片时，在不持有远程角色或者攻击类技能的情况下需要将前排的战斗卡片都干掉才能打到位于后排的Master。

推荐牌组

Master：ナイト（必备）
地属性：パ·ランセル ×3（必备）
水属性：レキュー ×2、マーム ×1
火属性：ブリックス ×3（必备）
天属性：キュネ·フォス ×3
魔法：魔晶石 ×3（必备）、ブレイズ ×3（必备）
剩余卡位：根据自己的喜好来组合即可

“ナイト”在游戏中期就能获得，在所有 Master 卡牌里“ナイト”的 HP 是最高的，攻击力也高于 Master 卡的平均值，而且其技能是增加我方全体的攻击力，可以算得上是个很好的 BUFF 肉盾。没错，这个牌组里“ナイト”的作用并不是输出，而是 BUFF。

这一牌组的输出是交给能够进行远程攻击的“ブリックス”，“ブリックス”配合魔法卡片“ブレイズ”再配合“ナイト”的卡片技能，能够成为一个前期准备工作少的强力远程大炮。

在召唤“ブリックス”时以防万一建议把“パ·ランセル”给召唤到“ブリックス”的旁边，能够成为一个不错的护盾。



空想科学
THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月
原文：柳田理科雄（日）
编译：三栖人一级品座车

大家好，因为前段时间正逢游戏旺期，杂志页数吃紧，“空想科学”栏目也不得不暂时和大家告别了一段时间。从本期开始，“空想科学”又将继续连载啦。而本期中我们还是继续和大家分享日本民间传说系列的第四篇，也就是“猴蟹大战”的故事，当然这个故事标题的日语说法“猿蟹合战”相信许多玩“《怪物猎人》系列”的玩家肯定都听说过，毕竟这也是《怪物猎人》中的一个有名的任务名字。好了，下面我们就来慢慢聊聊这个故事吧。

猴蟹大战

猴蟹大战的故事梗概

某天，猴子和螃蟹一起出门。猴子捡到一粒柿子的种子，螃蟹捡到一个饭团。猴子说服了螃蟹，用种子换了螃蟹的饭团吃了。螃蟹到家把种子种下去，勤劳地浇水养育悉心照料。

种子很快长成了大树，结出了柿子。这时候猴子又来了，自顾自爬上树把又大又红的熟柿子吃了个精光。面对螃蟹的抗议，猴子摘了硬硬的青柿子从树上丢下去，就这么把螃蟹砸死了。

螃蟹妈妈死了之后，从她体内爬出了几只小螃蟹，决定为母报仇。然后蜜蜂、栗子、石臼和牛粪陆续加入了报仇的队伍，趁着猴子不在家躲到了猴子家的各个角落。猴子回家之后，先是被埋伏在火炉里的栗子炸了个满头灰，接着被水缸里的小螃蟹夹了手，然后是被蜜蜂蜇，又踩到牛粪滑了个四脚朝天，最后被房顶上的石臼掉下来砸死了。

身负杀亲血仇的弱小少年，得到了江湖豪侠的大力帮助，最终成功手刃仇敌。这种复仇题材基本可以说是古今中外畅销作的永恒主题。作为一名膝下三子的父亲，笔者看得简直是涕泪滂沱。但是啊，我的稚儿们。即使为父身死他人之手，也万万不可生出复仇之心。就算将猴子血祭，螃蟹妈妈也是回不来的了。在复仇成功之后的一刻，反而会被更加巨大的悲伤和失落感淹没。更何况，猴子也会有猴子的后人，而血仇会召唤来新的血仇，所有人都只会在悲伤和仇恨的泥沼当中越走越远。

所以，为了惩前毖后治病救人，我们还是得把整个事件从头还原一下。看看整个事件的问题到底出在哪里。是什么让螃蟹妈妈年纪轻轻的就死于非命，到底有没有别的办法，能够让螃蟹一家开心快乐地生活下去呢。



螃蟹种树该怎么种？



螃蟹妈妈把用饭团换来的柿子种子埋到了土里，挥舞着自己的钳子对着种子唱：

“种子种子快发芽，否则我就要用钳子把你挖出来啦。”

这还真是够强人所难的，植物要能以自己的意志左右生长速度，日本人就没必要半路拦车抢那金坷垃了。

当然，我们也得理解一下螃蟹妈妈的心情。区区一只螃蟹的寿命自然比我们人类要短得多，尤其是故事里的螃蟹妈妈，在被猴子用青柿子砸死的那天正好也是小螃蟹出生的日子。一般蟹类的繁殖方式是先孵化出大量的溞状幼体，经过五次蜕皮发育为大眼幼体，之后再经过一次蜕皮才能变为幼蟹。日本沼蟹的繁殖过程中以上步骤全部都在卵内完成，母蟹直接产下蜕皮完成的幼蟹。而日本沼蟹性成熟需要 4 年，寿命全长约 10 年。所以故事里的螃蟹妈妈，往长了说也就只剩下了 6 年寿命。而从种子开始种起的柿子树让它自然生长的话，等到挂果需要 8 年。对咱们的螃蟹妈妈来说，反正有生之年是看不见了。会着急也算是人之常情，这里我们就真的给予一点理解和体谅吧。

总之呢我们就当是种子听到了螃蟹妈妈的威胁，害怕真的被挖出来，于是就急急忙忙地发芽好了。

看到种子发芽，螃蟹妈妈又挥舞着钳子对柿子苗唱：

“幼苗幼苗快长大，否则我就要用钳子把你剪断啦。”

幼苗也听到了螃蟹妈妈的威胁，害怕真的被剪断，于是就急急忙忙的长成了大树。

看到幼苗长成了大树，螃蟹妈妈还是继续挥舞着钳子：

"大树大树快结果，否则我就要用钳子把你砍掉啦。"

……啥？

大树当然也是照样听到了螃蟹妈妈的威胁，害怕真的被砍掉于是就急急忙忙地……等下等下等下！有没搞错？螃蟹钳子砍大树？

日本沼蟹成年体的背壳宽度约为 2.5cm，蟹钳的开口长度撑死了也就 1cm，别说砍掉大树，能挖下一两块树皮都算很了不起了。螃蟹妈妈你这恫疑虚喝的本事跟谁学的？

还有柿子树你也是，虽然说你的儿童时期曾经饱受螃蟹妈妈的钳子威胁，不过现在已经长成了大树，早就已经可以挺胸抬头，对着螃蟹妈妈的虚张声势硬气的回答一句"有本事砍就来试试啊"了吧。

只可惜我们的斯德哥尔摩症柿子树始终还是无法反抗童年种下的心理阴影，最终还是唯唯诺诺的赶紧结出了满树的柿子。只从结果而言，就是你诱发了猴子抢吃柿子砸死螃蟹妈妈、小螃蟹决意复仇等一连串的悲剧。所以说做人真的不能太包子，害人害己啊。

结成！螃蟹军团！

在出生前就惨遭丧母之痛（这话怎么听怎么怪）的小螃蟹们踏上了为母复仇的道路。然后中途遇到了主动提出要求加入的蜜蜂。毕竟身为昆虫，面对同属节肢动物门的甲壳纲同胞的悲惨命运，一定是感同身受，无法视而不见吧。更何况，一群螃蟹想去打倒猴子这事本来就不现实，要知道日本沼蟹本来就是日本猕猴的主食之一，这就好像是炸鸡和啤酒组了队气势汹汹要来找笔者报仇一样，结果可想而知。这儿加上蜜蜂的话，最起码复仇行动不会沦为纯粹送饭上门，还是稍稍增加了一点成功率的。

下一个加入复仇者联盟的援军是……栗子。这又来一位想不开的。理所当然的，栗子也是猴子爱吃的小零食。再拿笔者当例子说的话等于就是在炸鸡和啤酒后面再加上了薯条，你们所谓的复仇计划真的不是打算撑死猴子吗？

再接下来，又有石臼和牛粪加入了队伍。甲壳纲、昆虫、坚果、日用杂货和排泄物组成的杂牌军就这么正式成立。当然石臼和牛粪这两位到底要怎么行军这个咱们就不用太纠结了。小螃蟹们作为杂牌军的军长，只要看到有人愿意参加进来根本就是来者不拒照单全收嘛。

然而就是这一支临时拼凑起来的杂牌军，成功完成了奇袭猴子的特种作战任务。并且战斗计划非常完美顺畅。

首先，趁着猴子不在，杂牌联军成功潜入猴子家里各自找好地方隐蔽埋伏下来。等猴子回到家，一边嘟囔着好冷啊好冷啊，一边来到火炉边上准备取暖的时候，埋伏在热炉灰里的栗子看准时机啪的炸开！First Blood ！

被炸得满脸热灰的猴子一蹦老高，急急忙忙地去找水缸洗脸，然后……等等等等，就没有人关心一下刚刚先手丢完控场技的栗子君吗？既然是啪的炸开了那就说明……栗子君这里已经光荣牺牲了吧！？

真是可歌可泣啊，为了帮助素昧平生的小螃蟹复仇而宁可选择自爆的勇士。想必是与螃蟹一家同是猴子下酒菜身分的原因，对小螃蟹的胸中仇恨无比的感同身受，才能如此壮烈地舍生取义。当真是报君黄金台上意，提携玉龙为君死的义士典范啊。



以身殉道死战不退

在栗子君壮绝消逝之后，下一个是轮到埋伏在水缸的小螃蟹出场。虽然说如果是普通的复仇剧情节，正主应该是最后出场亲手取下仇人性命的才对。不过考虑到毕竟是刚出生不久的小螃蟹，安排在第二个攻击波上也算是合情合理。不过对于猴子的皮毛来说，小螃蟹的钳子到底能不能破防都很难说。

不过为了剧情需要，小螃蟹还是在这里成功打出了暴击。先被烫伤又被割伤的猴子跑去打开了味噌桶试图对伤口进行一下消毒杀菌，又被埋伏在桶里的蜜蜂狠刺一针。这这这也是够危险的。如果是黄蜂或者马蜂的话倒还好，但是蜜蜂的刺针上带有倒钩，扎进猎物体内之后想要拔出来，就会连同部分内脏一起扯出体外而死。所以这里出现了第二名牺牲者。

猴子在被接连攻击之后想要逃走，接下来就是躲在门口的牛粪出场了。趁猴子踩到牛粪摔个四脚朝天，房顶上的石臼掉下来压死猴子收走人头。复仇计划至此成功收官。

但是这么一来，牛粪应该是严重变形了。而且有很大的可能是直接被铲成了左右两块。要是蚯蚓水螅草履虫这样的生物可能还能再生成两个个体，牛粪想必是没有这功能的。所以这里牛粪应该也是宣告死亡，最起码也得是重伤。石臼这么一跳一压，就算没摔碎肯定也沾满了牛粪猴毛之类的东西，从此估计也没人愿意再去用它了。为了小螃蟹的复仇大业，阶级兄弟们真是付出了多大的代价啊。

不过要是回放一下整场战斗录像，大家应该都会发现一个问题。栗子炸眼、螃蟹夹手、蜜蜂刺脸、牛粪滑脚。这一连串的 combo 是很流畅又华丽没错，但是最终真正输出伤害的还是只有石臼的那一下。那一开始就直接让石臼砸下去不就好了吗，何必非得纠结于人人有份呢。虽然说我们可以认为栗子螃蟹和蜜蜂的任务就是让猴子逃出屋外为房顶的石臼创造击杀的机会，不过既然猴子是从外面回来的，那进门的时候必然也是要从石臼底下经过。还有，看似石臼是因为猴子被牛粪滑倒时的震动而从房顶掉落的，但是既然你都能爬上屋顶了，就不能再自己跳下去吗。搞了半天，杂牌军的英勇作战舍生捐躯，全都是可以避免的无谓牺牲啊。

然而这些全都只是细枝末节而已。真正的元凶说到底还是柿子树，只要这小子心智能再坚强一些，现在螃蟹一家应该就可以齐齐整整，围着柿子树开开心心举着大钳子小钳子等着柿子开花结果才对。

不不不，这么一味责怪柿子树也不好。毕竟他会长成这样一个优柔寡断的青年，跟他在儿童时期所经历的威胁与恐吓怎么都是分不开的。所以说真正的元凶还是在螃蟹妈妈的教育方针才对。不过螃蟹妈妈也委屈啊，毕竟她的人生短暂，会催着柿子快快成长也是必然的事情。

所以如果这么再往上追溯的话，问题点就是出在短命的日本沼蟹与慢性子柿子树的这个组合上了。哎呀哎呀，要是能把柿子换成桃子或者栗子，或者把沼蟹换成能活 15 年的毛蟹或能活 30 年的鳕场蟹，那这出悲剧故事，应该就能变成暖洋洋的日常轻喜剧了吧。

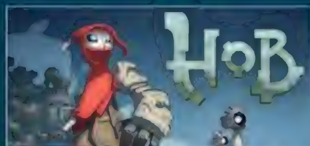






文 Sumire 编 稀饭 美编 01

在连续多期给大家推荐了不少有特色的独立游戏后，本期《蒸汽时代》里，我们打算换换口味，给大家详细说说一款新作品的独特之处，而在刚刚过去的9月末10月初，也正好有这么一款作品被掩盖在《茶杯头》的话题性之下，那就是下文将要和大家介绍的《迷城之光》（HOB）。这款由“《火炬之光》系列”开发商Runic Games制作的原创作品不再是走他们过往的ARPG风格，反倒是一款彻头彻尾的动作冒险作品，甚至比起战斗，更为重视探索和解谜。目前这款作品已经在Steam上获得了极度好评，那么游戏到底好在哪里？下面我们就来详细说说看吧。



迷城之光

——绿野之中探索机械迷城

○与场景相互融合的谜题
○独具一格的视觉体验
○充足的探索乐趣

游戏信息

类型：动作冒险
开发商：Runic Games
发行商：Runic Games
发售日期：2017年9月27日
用户测评：极度好评
是否有中文：有

游戏简介

《迷城之光》的首次公布可以追溯到2015年的PAX展会，Runic Games在这个公众向的展会上给大家带来了一款完全不同于他们以往风格的作品。用一句话来概括，这款作品没有真正意义上的RPG元素，玩家的成长需要通过寻找场景当中的对应收集品来达成，战斗部分虽然也像模像样，但其实整体战斗难度非常低，敌人也不怎么耐打。

但让《迷城之光》显得特别的地方，是在于它那独特的美术风格，和几乎完全不依赖语言的剧情交待方式。游戏当中玩家操纵的主角几乎一言不发，NPC使用的也是原创的语言，所以整个游戏充满了异域感，和别具一格的体验。

但在显得有点儿突如其来的公布之后，《迷城之光》在很长一段时间里都是只闻其声，不见其形，直到2016年5月本作在Steam上推出了抢先体验版游戏后，才终于让玩家们得以一窥真容。从游戏主角的造型和战斗方式来说，其实《迷城之光》身上有那么一些《火炬之光》的影子，但也仅止于此，因为深究其内核，我们会发现它其实有一个更直接

评价摘选：
heroay
——玩3A太累，还是这游戏潇洒！





的致敬对象，那就是在今年也因为新作《旷野之息》而成为了玩家话题的《塞尔达传说》。

孤身一人的主角，大量的迷宫和运用到环境的谜题，靠着不断解锁新能力去探索之前老场景中无法触及的地方，还有大量的草丛和藏在里面的回复生命值道具，除了没有在受到太多伤害后会召唤无尽鸡群的鸡神，这游戏和古典的《塞尔达传说》作品的确是有几分相像。

但与此同时，《迷城之光》也有着自身充满野心的一面，整个游戏场景都是按照机械构造来制作，虽然也有野外环境，但到处暗藏着能够被开启的机关。这让其解谜过程从单纯的开山探路变成了对环境的解构和再认识，在电子游戏领域，一般敢于作出这种尝试的，都是如《古墓丽影》和《神秘海域》这一类3A级动作冒险大作，而《迷城之光》仅售19.99美元（国区更是只要68元人民币就可以买下），能在场景构造上有着如此突出的表现，是很令人钦佩的一件事情。

相比起来，游戏的战斗部分，只能算是中规中矩，敌人进攻意识弱，玩家在攻击压制上有着一定的优势，所以打起来不算难，但是因为整体战斗设计缺乏深度，能够给予玩家的成就感也相对低，比起解谜部分来说不算出彩。但也可以看得出来制作组还是在开发“《火炬之光》系列”时累积了一些经验，所以操作时的整体手感是不错的，无论是攻击的停顿帧运用还是翻滚的流畅程度都值得一赞。而且游戏的操作对应手柄的操作体验很不错，用PS4手柄接在电脑上，手感良好，和直接在主机上玩动作游戏感觉没什么分别。（不过游戏的操作界面里如果换成手柄操作，按键提示用的却是XOne手柄，不知道是特意对应Windows用户还是暗示游戏迟早会在XOne平台上推出）

当然了，鉴于《蒸汽时代》评论的是PC平台的版本（稀饭我也的确玩的是Steam版），这里还要提一下家用机玩家们可能比较陌生的优化以及配置问题。首先，因为只是一款小品之作，《迷城之光》不算很吃配置，调到中等画质，用中等配置的电脑（我的配置是8G内存、英特尔i7处理器和英伟达GeForce GTX 850M显卡，都是比较过时的硬件了）可以基本顺畅运行。

但是游戏本身的优化比较糟糕，之前稀饭我有幸在TGS现场也试玩过这款作品，当时尝试的是PS4版的DEMO，全程运行顺畅，而本次用Steam版攻略到DEMO中的段落时，整个游戏场景有很明显的卡顿，但不知道为什么很神奇地不影响游戏操作输入，不过光是视觉效果冲击就足够我吐一地了。有不少给本作好评的玩家号称游戏卡是因为使用了集成显卡，可是稀饭我是在强制游戏使用独立显卡的情况下仍然遇到了卡顿问题，所以虽然不排除是个别情况，但使用笔记本来玩的读者们最好在这方面也要有个心理准备。

除了优化问题，游戏也有一些缺点，一个是比较缺乏指引，推进游戏流程基本只靠地图上一个大标记表示目标，路上要怎么走，全靠玩家自己摸索。这是游戏本身的魅力，但可能并不适合于所有玩家，比较路盲的玩家可能会遇到卡关的情况。另外一个是跳跃后的物体碰撞判定不够宽松，对于平台边缘的掉落区域判定也稍显苛刻，导致玩家很容易会因为踏错平台边缘或是在错误的角度进行跳跃时直接摔死，虽然死亡本身没有什么值得一提的惩罚，但是检查点分布安排上的略有不足一定程度上放大了这个问题，多少也为攻关过程增添了一点不愉快。

总体而言，《迷城之光》在这个精彩小品频出的9月里，算不得是最耀眼的一个，但是它很好地展现出了自身的特色，总体的素质也对得起自身的价格，加上在整体游戏时间不算特别长，每天抽空玩两个小时，一周就可以完美体验，可以说是非常值得一买。

而对于想要在家用机上体验本作的玩家，因为目前本作只登陆了美服PSN商店，请耐心等一下港服推出的中文版，目前已经预定会在年内发售。而有心支持国行的玩家，则可以等待本作的国行版本推出，而且《迷城之光》除了推出数字版，也会由完美世界代理发行实体光盘版，这也是第一款由完美世界推出实体光盘版的游戏，很有收藏价值哦。

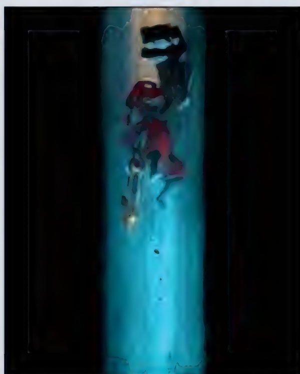


设定欣赏

在介绍完游戏的优缺点后，本期《蒸汽时代》里我们还会和大家分享一下《迷城之光》风格独特的设定原画。这款作品当中有着大量结构复杂，而且能够进行多次变形的场景，而主角以及不少NPC角色身上也有着浓重的机械元素，给整款作品带上了一点蒸汽朋克的味道，这个基调其实是在原画阶段就已经确立下来的，在后面的设定图中，大家可以仔细欣赏这种设定中的种种精妙细节。

●主角

本作的主角造型显得非常独特，有着类似人类的躯体，却又有着一个和身形完全不搭调的巨大左臂。他为什么会变成这个样子，在剧情中是有交代的，这里就不剧透了，设定原画中着重描绘了他的整体造型，以及他的左手拳套上的细节。



▲前期的主角设定图，在角色细节上和最终版有着一定的差别，不过整体的基调是在这张设定原画中就订立了下来。



▲主角左手的拳套，也是游戏当中解谜和战斗的关键。



▲拳套变为挂钩形态的动画设定，每一个变形步骤都被详细地画了出来。

●敌人

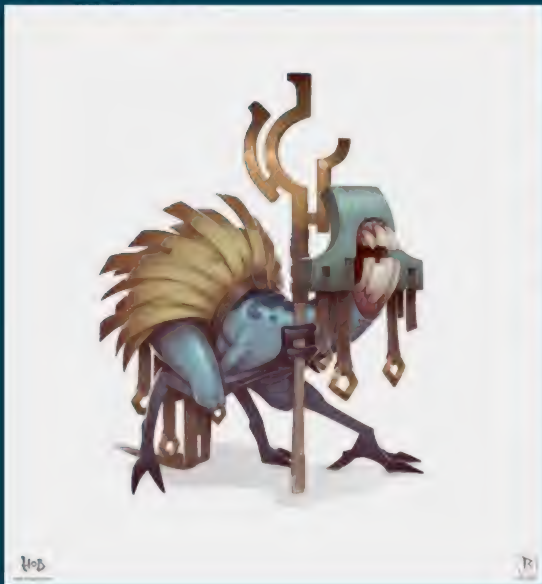
和充满了机械味道的主角以及NPC们比起来，作为敌人登场的基本都是有机生物，造型也显得非常具有侵略性。



▶玩家会在早期就会遇到的巨型敌人，攻击范围广，威力大，一击就可以秒杀没有提升过生命值上限的玩家，不过实际上抓准规律后对付起来并不难。



▲玩家早期就会遇到这一类敌人，其手持的盾牌能够格挡玩家的攻击，需要用拳套蓄力来将其打破。值得一提的是，图上方版本的持矛敌人，身上的护甲都由从遗迹和机械身上剥下来的残骸打造的。



◀中前期出现的雷电萨满，本身可以发动近身全方位电击和远程追踪电球，还会在三个传送点之间瞬移，设定原画中可以看出它的所谓法杖其实是遗迹当中的导电天线。

●生物

除了敌人之外，玩家也可以在本作当中遇到不少生物，它们当中有的会和玩家敌对，有的则是自顾自地按照天性生活，但无论是哪一种，都有着独特的外貌和行动方式。



▲让人想起鼯鼠的啮齿类生物，生活在悬崖附近，会在玩家靠近时跃向空中滑翔而去。按照设定原图命名来看，它被称为“Butterball”，虽然名称能够对应巨头鹊鸭这种真实存在的动物，不过从外形来看，可能对应的是原词在美国俚语中的用法，指代“胖子”。



▲在游戏开端时就登场的大型生物，原图被命名为“StiltHorse”，字面翻译过来就是“高跷马”，结合它那长长的腿来看，还是蛮形象的。



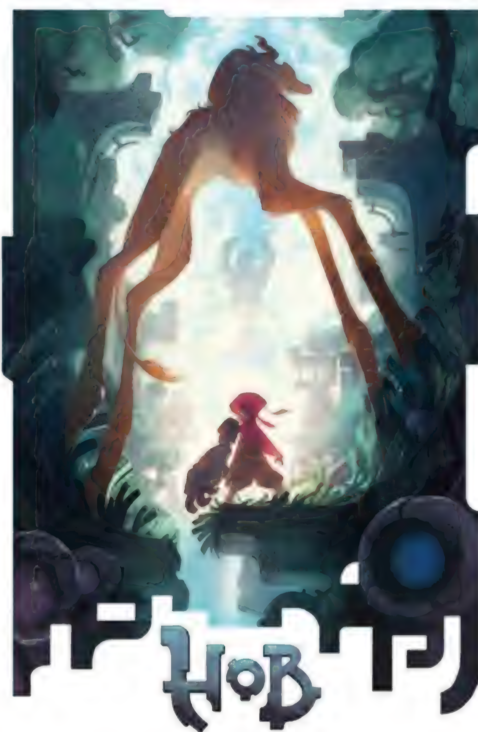
▲会主动用远程粘液喷吐攻击玩家的虫型生物，原图被命名为“FlyHopper”，字面翻译过来是“飞行漏斗”。从设定图来看，这个看似凶恶的敌人外貌倒是挺萌的，尤其是那像是没睡醒似的半眯着的眼睛是它的一大亮点。



▲有着两栖类动物特征，而且只有两肢的食草动物，原图被命名为“Duck Deer”，字面翻译过来是“鸭鹿”，估计是采用了鸭子的身体结构——尤其是嘴巴造型和鹿的外观特征，包括了雄性有角而雌性没有的特点。

●海报欣赏







跨界传说——游戏IP合作那些事

作为企业/公司打造的无形财产，很多知名IP的商业价值往往难以估量。而随着游戏市场的发展，原本为一些游戏厂商独享的IP，也由厂商主动出面，来与其他IP进行各种合作。这篇特企，我们就来说说游戏IP合作的那些事。

文 马修　美编 雷普利

写在前面：到底什么是IP？

近些年，原本作为网络互联协议英文缩写的 IP，突然被解释为知识产权并热了起来。这种新的含义用起来大多数时候都很奇怪，比如“马里奥是任天堂的金牌 IP”，将 IP 替换成知识产权就前后不搭了——马里奥是一个角色，也是一个游戏品牌，但并不是一种权力。其实这个问题是出在 IP 概念的混淆上，当下 IP 的全称 Intellectual Property 指的是知识财产，可以是一个发明、一项设计、一部作品甚至具体到作品中的某个角色，总之是一种东西一种事物。知识产权则是 Intellectual Property Rights，缩写为 IPR，是拥有者在法律保护下对知识财产的专有及独占权，在开篇时做下解释，以便各位看官在后文中能后直接理解，不至于每次看到 IP 替换成“知识产权”后都一脸问号。

在明确了 IP 概念之后，我们可以发现，诸如蹭时下热点的游戏公司与电影公司等的跨界 IP 合作是非常常见的，鉴于数量太过庞大，这里我们就只说游戏领域内的 IP 合作，而像《机械战警 VS 终结者》、《异形大战铁血战士》这些原本在电影领域就已经完成 IP 合作再推出游戏的，以及像乐高与热门电影合作的游戏系列，都不在本期的话题之列。同人游戏因为本身不具备 IP 的所有权，所以也就不予收录了。

Konami

时间跨度很大的IP融合

1988 年，已经掌握有很多热门游戏 IP 的 Konami 进行了一个大胆的尝试：把自家诸多人气角色汇聚一堂，于是《Konami 世界》诞生了。

《Konami 世界》出了两作，汇集了《恶魔城》、《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《兵蜂》、《大盗伍佑卫门》等当时的热门游戏，二代还加入了《青蛙过河》、《火箭车》等更多来自 Konami 游戏的要素。这种跨游戏组合虽然每一个款游戏的角色都可以拉一票粉丝，但也有难点，就是如何设定剧情把这些不同故事背景里的角色给组合起来，Konami 的方法简单粗暴：设定了一个大魔王，因为看不惯 Konami 游戏里主角们逞英雄拯救世界，就发动魔法改变了游戏结局，关键时刻，更牛的幕后高人 Konami 博士派出 Konami 君去拯救英雄们和游戏世界。



▲《Konami世界》的封面，红帽子圆脸超人装的就是Konami君了。

好在动作游戏类型对故事的要求不高，总的来说，多人气 IP 融合 +Konami 在 2D 横版过关上的积累造诣 + 相对自由的流程设定，大大消弱了剧情牵强的负面影响。虽然在《Konami 世界》之后，以角色 IP 串演为卖点的游戏陆陆续续地越出越多，但 Konami 反倒很长时间不去碰了，直到 2004 年，Konami 才藉由《潜龙谍影》再度在 IP 合作上玩起了花样 :《李蛇》中加入了马里奥玩偶，《潜龙谍影 3》与《捉猴啦 3》交换出演增加了捉猴模式及捉猴枪（《捉猴啦 3》那边则加入了非常有趣的“潜猴谍影”），《潜龙谍影 4》加入了《刺客信条》的阿泰尔服装，PSP 版的《潜龙谍影 和平行者》则与《怪物猎人》合作让斯内克去狩猎雌火龙、轰龙等巨大怪物。合作的力度不同，带来的影响自然也不一样，捉猴模式和“潜猴谍影”，以及操纵蛇叔在《和平行者》去狩猎这种，足以成为玩家游戏生涯中的难忘记忆。


▲蛇叔狩猎

Rare

昙花一现的游戏IP合作

相比 Konami 用自家角色串演的《Konami 世界》，Rare 与 Technos 的跨厂商合作在游戏史上就有更大的意义了。1990 年，Rare 还没成为任天堂的子公司前，在 FC 上推出了横版动作游戏《忍者蛙》，虽然难度极高，但好评如潮。之后，Rare 便带着在欧美市场获得很高人气的《忍者蛙》，与诞生在日本的高人气横版动作游戏《双截龙》的开发商 Technos 达成了游戏 IP 合作，于 1993 年推出了《忍者蛙与双截龙》。这款在当时看来很是新鲜的跨厂商合作游戏，设定在《忍者蛙》之后，被打败的反派不甘心失败而联合了《双截龙》的 BOSS 影子武士杀回来，于是忍者蛙三人组也找来了《双截龙》二人组一起来讨伐罪恶。游戏由 Rare 来开发，收录了两个系列的 5 名可用角色以及著名的场景和敌人，虽然难度依旧很高，但比起《忍者蛙》还是要低些的。

其实“忍者蛙”是当时盗版卡上的名字被叫惯而已，圆原名 Battletoads 按照字面翻译是“战斗蛤蟆”，和稍早些的动画《忍者神龟》里出现的四个真正的忍者青蛙没有任何关系。而当时处于成长期的 Rare 也没在这款游戏上下更多功夫，直到去年，才让忍者蛙之一的 RASH 在《杀手本能 第三季》中以真实风格的形象彪悍重生了。



◀在《双截龙》场景用棍棒敲敌人时有些呆萌的忍者蛙，与《杀手本能 第三季》中彪悍真实的风格差距还是蛮大的。

Bandai Namco

IP融合与厂商合并

Bandai 在 80 年代开始做游戏后，相比其他厂商的一个巨大优势就是握有大量的动画版权，虽然早年只是根据热播动画推出游戏蹭热度，但做到 90 年代，Bandai 在 GB 平台发行了一款由其子公司 Banpresto 制作的集合了《高达》、《魔神》和《盖塔》三大热门机器人动画的战棋游戏，这就是著名的“《超级机器人大战》系列”的开篇之作。虽然初代《机战》做得中规中矩，但续作增加了机师以及更多的机体，不仅熟悉的机体和角色共聚一堂，还有很多角色相关的故事被串联起来，这一作开始奠定了“《机战》系列”的基调，更使得《机战》一跃成为战棋游戏中的高人气 IP，不仅继续延续着融合不同作品机师、机体，还陆续加入了越来越多的原创机体、机师以及故事，并沿袭至今。

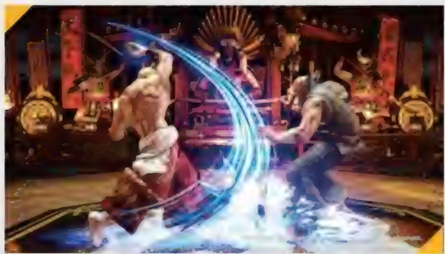
◀ 系列最新作《超级机器人大战V》

1996 年，Bandai 在 SFC 上发行了又一款机器人 IP 融合的作品《SD 高达 世纪》，高达系机体大集合的卖点让该作乍一看和《机战》有些撞题材，但实际上《SD 高达》更多致力于对多样的登场机体的收集和改造。因为游戏自身的高素质和独特的机体收集和改造乐趣，这个系列也成为了 Bandai 旗下又一大知名的机器人战棋系列。在与 Namco 合并后，Bandai 仍致力于在版权游戏上的改编和合作开发，其中最大的一次跨厂商合作是 2007 年开始与 Koei 合作的“《高达无双》系列”。2014 年《周刊少年 JUMP》创刊 45 周年纪念与《V JUMP》创刊 20 周年之际，Bandai 与集英社合作推出的纪念作品《Jump 全明星大乱斗 V》，依然是以不同作品角色汇聚一堂的大乱斗作品。


▲三个版本的《灵魂能力Ⅱ》、两个版本的《灵魂能力Ⅳ》以及《破碎命运》的封面，作为卖点之一的跨游戏串演角色都出现各自版本和作品的封面上。

而在今天与Bandai合为一家的Namco，一度在IP合作与角色串演上没什么动静，但进入21世纪后，Namco却因为2003年发售的《灵魂能力Ⅱ》的跨厂商角色IP合作轰动了业界，这款横跨当时三大主机平台的游戏，为每个主机版本都增加了不同的专有角色：Xbox版增加了欧美地区人气正盛的再生侠，NGC版增加了正常比例化的林克，PS2版则增加的是“《铁拳》系列”的三岛平八。三个专有角色为三个版本都拉来了不少粉丝，其中原本主机销量垫底的NGC的版本，因为林克的加入而获得了三版中的最高销量。在与Bandai合并后，“《灵魂能力》系列”的角色IP串演依然在继续，4代增加了来自《星球大战》的黑武士达斯·维达、绝地大师尤达，以及当时将要上市的《原力释放》中登场的原力学徒。PSP版的《破碎命运》中，更将索尼旗下的战神奎托斯加入。在这些所有的IP合作中，制作者都对这些合作角色进行了认真的设计，以至于玩家在使用这些角色时完全不会因为换了片场而有违和感。

2017年，原本一向没有其他游戏角色加入的“《铁拳》系列”在与Capcom达成了与《街头霸王》的IP合作协议后，也终于在《铁拳7》加入了“外援”——来自“《街头霸王》系列”的大BOSS豪鬼，而且作为正式角色登场，波动拳、瞬狱杀等一样不少。而最新公布的吉斯虽然还没来，但从之前“《灵魂能力》系列”和《铁拳7》中豪鬼毫无削弱的风格来看，掌握霸气的烈风拳、斗气风暴还继续玩当身投的吉斯，依然会是铁拳众们又面临的一个强悍的BOSS级对手。虽然浓眉大眼的《铁拳7》都玩起了跨厂商角色串演，但是原本和《街头霸王×铁拳》一起公布、基于《铁拳》系统的《铁拳×街头霸王》的开发项目，却搁置了……


▲平八老爷子遭到烈风拳的跨界攻击。

其实在与Bandai合并前，Namco也与Capcom合作推出了名为《Namco x Capcom》的作品，以战棋游戏的形式，将两个厂商旗下的《风之克罗诺亚》、《异度传说》、《传说》、《灵魂能力》、《铁拳》、《恶魔战士》、《街头霸王》、《名将》、《洛克人》等一系列游戏中登场的主要角色串联起来。之后在3DS上又以《跨界计划》为名推出了两作续作，这两作中不仅有初代的Namco和Capcom，还有世嘉的《VR战士》、《格斗之蛇》、《樱大战》等游戏中角色以及SS时代的广告明星世嘉三四郎加盟，和Namco合并许久的Bandai则贡献了《超级机器人大战 原创世纪》的原创角色，甚至任天堂那边都有《火焰之纹章 觉醒》的人气角色助阵。


▶《跨界计划2》的官方图，你能认出多少人？

Spike Chunsoft
欢迎挑战不可思议的迷宫



▲《少年杨格斯与不可思议的迷宫》，老杨小时候还是挺可爱的

其实游戏业界的IP合作大都是角色IP之间，但如果某个厂商把某一类游戏做得特别专精，那么在与其他厂商合作时，往往也会在游戏IP上进行合作，“《不可思议的迷宫》系列”就是其中之一。Chunsoft把原本PC平台冷门的RPG类型Rougelike给做成了品牌，以至于很多老玩家在说起随机生成迷宫、依赖食物、回合制战斗等Rougelike的特征时，都会很自然地称之为“不可思议迷宫类”。而“《不可思议迷宫》系列”的诞生，也是厂商间的合作。

Chunsoft是前五代《勇者斗恶龙》的开发商，初代的成功直接促成了“《勇者斗恶龙》系列”和Enix的辉煌，因此当Chunsoft决定推出一款《Rouge》那样的RPG时，顺利获得了Enix的授权，以《勇者斗恶龙》外传的名义做了《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》，并自己负责发行。这个首次赋予“《勇者斗恶龙》系列”中人物和怪物以动作方式战斗的Rougelike游戏，成为了“《不可思议的迷宫》系列”的开端，尽管当时来说并不算是IP合作，但当《不可思议的迷宫》成为拥有包括Chunsot自家作品在内的25款游戏、几乎成为主机平台Rougelike代名词的庞大系列时，将其作为厂商合作的起点起码是无可厚非的。之后，Chunsoft打造了完全原创的“《风来之西林》系列”，取代《特鲁尼克大冒险》成为了《不可思议迷宫》的本篇系列。但是与Enix合作的“《特鲁尼克大冒险》系列”还在继续，在开发了3作《特鲁尼克大冒险》后，又基于《DQ8》推出了《少年杨格斯与不可思议的迷宫》。除了和Enxi进行厂商间的IP合作，Chunsoft的社长中村光一也协助在Square的朋友青木彦开发了《陆行鸟不可思议的迷宫》，不过开发名单中并没有Chunsoft，甚至标题都是“不思议なダンジョン”，而非Chunsoft系列的“不思议のダンジョン”，因此算IP合作就有些勉强了。

2005年，Chunsoft迎来了新的合作伙伴Pokemon，推出了新的“《精灵宝可梦 不可思议的迷宫》系列”，游戏相比原作做了很大改变，这个完全由宝可梦出演的游戏系列最大程度地保留了原作的系统（如配招）和魅力（如收集、育成），并巧妙地将其“不可思议迷宫化”并保留了大量“《不可思议的迷宫》系列”的经典要素，更赋予了游戏精彩的剧情。Chunsoft的努力，让这个系列成为了整个《宝可梦》大家庭中销量最高的衍生系列。

2015年，已经与Spike完成合并的Spike Chunsoft，与Atlus展开合作，推出了《世界

树与不可思议的迷宫》，游戏由 Atlus 授权角色并发行，Spike Chunsoft 与 Atlus 联合开发，依然采用《不可思议的迷宫》的形式，而非《世界树迷宫》的主视点探索。而这也是当下日本游戏市场上两种不同形式的迷宫探索游戏代表的一次梦幻合作。

最后也顺带着提一下与 Chunsoft 合并的 Spike 的跨界 IP 合作游戏——NDS 平台的《柯南与金田一》，虽然在推理部分做得缺少亮点，但毕竟游戏更大卖点是两名侦探，而所多数 FANS 也是相当认可这款游戏的。



▲《精灵宝可梦超不可思议的迷宫》的游戏画面，敌我双方全都是宝可梦，招式也都来自于原作。

SNK

从角色串场到格斗之王

SNK 是 90 年代 2D 格斗游戏热潮中崛起的厂商，和大多数同时代厂商一味地模仿跟风《街头霸王Ⅱ》不同，SNK 在当时一直致力于探索和创新，如在《龙虎之拳》中首次为格斗游戏加入了超必杀技的概念和画面缩放，《饿狼传说》则诞生了换线系统并为主角赋予了独特的势大力沉的战斗风格。这种大胆创新让 SNK 迅速崛起，两款带着不同创新的游戏也足以比肩当时最火爆的《街头霸王Ⅱ》，在之后的续作中，SNK 还为两款游戏进行了角色串场：《龙虎乱舞》的坂崎良作为隐藏角色出现在《饿狼传说特别篇》中，《饿狼传说》的人气 BOSS 吉斯·霍华德则以年轻的形象与《龙虎之拳 2》的高手们一较高下，而《龙虎之拳 2》中的这段年轻时的经历，还成为了吉斯生平中非常重要的一段构成。

虽然这种角色 IP 互换很很受玩家欢迎且有效起到了互相提携的效果，顺便还完善了吉斯的生平履历，但毕竟是两款独立的游戏系列，于是 SNK 有了更宏大的计划：做一款让《龙虎之拳》和《饿狼传说》中更多角色参战、并加入之前多个自家作品角色以及原创角色的全新格斗游戏。于是，全新系列《格斗之王》诞生了。最初两作中，这种大杂烩式大乱斗的形式还是非常明显的，BOSS 卢卡尔甚至有专门来自《饿狼传说》两大强悍 BOSS 的招式。从《96》开始，完全原创的大蛇复活故事被正式展开，除了之前两大格斗游戏的 BOSS 强势登场，原创角色们的故事也丰满起来，但原本作为初期卖点的《饿狼传说》和《龙虎之拳》的主角们与小伙伴，却在越发丰满的大蛇故事中单薄了下来。但这并不重要，因为 SNK 有了自己更高人气的 2D 格斗游戏品牌《格斗之王》。

《格斗之王》迅速登陆各大主流主机平台，当时最热门的掌机 GB 虽然存在明显的机能问题而无法直接移植，但一直从 SNK 处获得授权在 GB 上做“《热斗》系列”格斗游戏的 Takara，还是在 GB 上做出了《热斗 95 格斗之王》，并加入了连 SNK 都没敢在自家游戏中给串场的《侍魂》角色娜可露露作为隐藏 BOSS——对于当时连自家 IP 串场都要给出完整故事的 SNK 来说，使用刀剑格斗的幕府时代背景的《侍魂》角色，跟现代背景的格斗游戏进行角色串演是难以想象的。后来在《热斗 饿狼传说 RBS》中，Takara 也让八神庵以隐藏 BOSS 的身分再度客串。Takara 在“《热斗》系列”的串场非常简单粗暴，剧情几乎可无视，但依然收获了极大的好评。SNK 似乎也受到了启发，于 2000 年在自家掌机 NGPC 上推出了有趣的大乱斗型格斗游戏《SNK 格斗女王》，收录了来自《龙虎之拳》、《饿狼传说》、《格斗之王》、《侍魂》、《月华剑士》五个系列中十多个人气女角色。世界各国著名女子格斗家收到格斗女王大会请柬的剧情虽然也没什么亮点但比 Takara 的还是要有些看头，不光是“妹子大乱斗”，游戏里各种特写背景以及故作神秘的 BOSS 都是游戏亮点，游戏的系统和手感都相当优秀。可惜 NGPC 本身的普及量太低，这款



▲《格斗女王》有很多原作梗。和《顶上对决！》一样，都是优秀但在当时没有多人能玩到的经典作品。

非常有趣且优秀的人气女角色大乱斗格斗游戏，也成为了藏在深巷子里而鲜为人知的美酒了。

而 SNK 在掌机上被埋没的优秀游戏不止是《SNK 格斗女王》，稍早些时候，SNK 还在 NGP/NGPC 上与昔日的对手 Capcom 握手言和推出了三款集合了两家人气 IP 角色的游戏，其中卡片游戏《SNK VS Capcom 激突 卡片战士》推出两作，而《顶上对决！SNK VS Capcom 千禧之战》则是真正实现两家公司人气格斗角色对战的 2D 格斗类型，采用了和之前 NGP 版格斗游戏一样的 Q 版风格，而且同样是组队作战，操作感和打击感也极佳，两个公司的角色的平衡也做得非常到位，不仅在当时被媒体打了满分，就算现在回头看，也称得上是掌机上非常优秀的原生非移植 2D 格斗游戏。当玩家们后来通过模拟器才有机会感受到这款存世量不多的游戏的优秀时，SNK 已经破产，所有 IP 转入到 Playmore 之下，造成 SNK 财务困境原因之一的 NGP 和 NGPC 也都早已停产。虽说如此，但当听说 SNK Playmore 将操刀《SVC 混沌 SNK VS Capcom》时，玩家们还是非常期待 SNK 能按照 NGPC 版的手感和平衡来做一款原比例的完美梦之对决，给渐行渐远的 90 年代 2D 格斗游戏热潮画上一个圆满的句号。但是现实很残酷，2003



▲早年在SNK的《龙虎之拳2》中串场的年轻吉斯。

年的《SVC 混沌》上市后失望声一片，距离玩家们的期盼甚远。虽然 2016 年 SNK 历经波折终算是完成了重生，但也早已没有了当年的“拳皇”气势，多少有点让人感慨英雄迟暮了......



▲《顶上对决》和《SVC混沌》

Capcom 从同行对立到同行联合

Capcom 和 SNK 从对立到合作，中间的事情太多，甚至到了在自家游戏里恶心对方的程度，Capcom 在《街头霸王 ZERO 2》中，就以《龙虎之拳》、《格斗之王》中坂崎良的身子和罗伯特的脑袋拼出了名为火引弹的格斗家，并赋予其又弱又傻以及被逐出师门的设定，来回怼 SNK 在《格斗之王 94》中卢卡尔背景出现的疑似古烈的被做成雕塑的战败者——当然，某种意义上说这也算是另一种形式的“IP 交流”。


▲在《街头霸王ZERO 3》中一较高下的《快打旋风》兄弟

其实 Capcom 在“《街霸 ZERO》系列”已然在融合进了自家的“《快打旋风》系列”的角色了，包括了初代的科迪和凯、二代的女忍者真希以及反派武士苏杜姆。之后大力士雨果和 BOSS 级的狠角色罗兰多，也分别在《街头霸王 3.3》和《街头霸王Ⅳ》中登场。

除了上边的两大街机时代的经典老游戏的 IP 角色串演，1996 年的方块游戏《街霸方块》也加入了 Capcom 旗下另一大 2D 格斗系列《恶魔战士》的大量角色，角色们虽然化身为可爱的 Q 版，但在发动必杀技时也是有模有样。次年，这些 Q 版的格斗角色们终于在玩家们的呼声下推出了真正的 FTG 版《口袋战士》，依然是 Q 版，但 Capcom 的动作招式判定和节奏感、打击感都毫不含糊，而且在保证激烈对战的同时，各种卖萌和搞笑也大量穿插于其中——对于老资格且几乎在每个时代都有高人气作品的 Capcom 来说，在自家 IP 合作上只要是有心，真的是信手拈来。


▲换装换造型这种IP合作虽然很轻度，但有时制造的话题性却很大，比如世嘉与Capcom在《怪物猎人 边境G》合作的初音装......

其实相比 SNK，Capcom 在寻找外 IP 合作上是更积极的。早在 1996 年，Capcom 就与漫威合作，基于《街头霸王 ZERO》和《X 战警》推出了《X 战警对街头霸王》，基于《街头霸王 ZERO》的系统，并加入《X 战警》要素的同时，更加入了双人组队系统，双方都出各自的人气角色进行激烈的对战。大受好评之后，1997 年 Capcom 与漫威再接再厉，又推出了新的《超级漫威英雄对 Capcom》，美国队长、蜘蛛侠等漫威旗下的超级英雄取代了《X 战警》的多数角色，Capcom 这边也陆续增加了《恶魔战士》、《洛克人》甚至怪物猎人，成为了一款热闹、喧哗但又同样不失 Capcom 格斗游戏严谨的大乱斗游戏。

而另一个与 Capcom 合作的就是前边说的 SNK 了，在与 SNK 互相取得对方的 IP 角色使用权后，Capcom 这边也做了两作《Capcom VS SNK》，于 2000 年和 2001 年各推出一作，虽然街机 / 家用机平台上的大画面和原比例角色的战斗看起来更激烈生猛，更有两家公司的画师为对方角色绘制形象来加分，但游戏本身的平衡性遭到了不少玩家的诟病，当 SNK 系角色一通十多连击的超必杀打完了还不如 Capcom 那边一个普通的三段连技的伤害多时，相信大多数经历过的玩家都是和笔者一脸黑线。而最近的一次合作《街头霸王 × 铁拳》中，游戏依然是保留着《街霸》式的出招方式和打法，玩起来倒也有种耳目一新感，不过作为等价交换的基于《铁拳》打法的《铁拳 × 街头霸王》的项目却停止了，多少有些让人惋惜......另外相比 BNEI 在“《灵魂能力》系列”和《铁拳 7》中对外来角色的强势的设定，Capcom 在格斗游戏的 IP 合作上其实是有些偏心的。

大概是与 SNK 的合作让 Capcom 看开了很多，因此在与其他同类游戏的厂商的交往中，Capcom 也做了改变，以 Level-5 在 NDS 时代打造的“《雷顿教授》系列”为例，虽然“《雷顿教授》系列”在游戏时代背景和风格上，都与更早时诞生在 GBA 平台上的《逆转裁判》有区别，但也同样都属于推理解谜类游戏。而 Capcom 完全没有早年和 SNK 那样互相明嘲暗讽并挖墙脚互害的事发生，相反还如坊间传言一般进行联合，并将各自旗下的推理游戏进行了 IP 合作，诞生了《雷顿教授 VS 逆转裁判》，让现代律师成步堂，与维多利亚时代的侦探雷顿，跨越厂商和时空的隔阂走到一起，不仅基于《雷顿教授》来对系统进行优化，巧舟的剧本赋予了游戏精彩的剧情以及作品中毫无违和感的穿越组队也是其亮点——毕竟这种跨游戏的角色 IP 融合的游戏，剧情一般大都是弱项。


▫雷顿教授VS逆转裁判



▪《Capcom VS SNK 2》，平衡性是个问题。

Square Enix 谨慎合并谨慎合作

Enxi 虽然很早就授权 Chunsoft 开发了《勇者斗恶龙》的衍生外传，但在角色 IP 授权上，Enix 一向是相当谨慎，同样谨慎的，则是当时在 RPG 领域的对手、日后又成为一家的 Square。不过在 Square 的制作人野村哲也在被《马里奥 64》的 3D 表现惊艳到而想做同类游戏又被泼了冷水后，便萌生了用迪士尼角色的想法，此后便与迪士尼达成 IP 角色合作，于是就有了《王国之心》，之后在续作加入《FF7》的克劳德和萨菲罗斯等角色后，这个系列便成为了一款融合了内外 IP 的穿越之作。



▲迪士尼角色是“《王国之心》系列”的一大卖点。

虽然 Square 与迪士尼的这次合作称得上是跨界跨厂商成功合作的典范，但接下来 Square 和 Enix 合并为一个公司后《勇者斗恶龙》和《最终幻想》却并没有如很多玩家们想象的那样出一款让两个系列融合的 RPG 作品，不过也推出了大富翁类的《勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街》。

《富豪街》是 ASCII 最初在 FC 平台推出的一款大富翁类桌面游戏，第二代开始由 Enix 开发，到 2004 年系列共开发了 5 作。2004 年 9 月，已经合并 2 年的 Square Enix 推出了基于原来两大公司旗下招牌的《勇者斗恶龙》和《最终幻想》两大系列的人气角色，推出了这款特别版。系统沿袭之前的《富豪街》，但登场的角色都是当时玩家耳熟能详的阿丽娜、克里夫特、特瑞、尤娜、斯考尔、克劳德等两大系列的人气角色，此外史莱姆、陆行鸟和莫古力三个吉祥物也都有登场。虽然两个系列在画风上的不同由来已久，但在这款游戏中画风是保持了绝对的统一。虽然该作首次出现时叫“特别版”，但两年后移植到 PSP，就改名为“便携版”了，之后这个系列还在 NDS 和 Wii 上又推出了《勇者斗恶龙》与《马里奥》两大人气系列的合作版本。但更多时候，由《DQ》和《FF》两大系列人气角色集体出演的系列，依然是该系列的代名词，以至于在 2017 年两大系列都迎来了各自的 30 周年时，30 周年的纪念作仍然是集合了两大系列人气 IP 角色的《富豪街》的最新作，而且新增了诺克提斯、吉坦这些 2004 版之后出现的角色。



▶即将在10月发售的最新版《富豪街》会增加新的角色。

SEGA 探索与合作

在自家 IP 结合这件事上，世嘉是很保守的，从第三个主机世代开始进入硬件市场跟任天堂正面竞争，过程中也诞生了相当多对的知名游戏 IP，但是一直到 1997 年，世嘉才将 AM3 工作室的一众游戏角色进行了跨游戏的 IP 融合，游戏名为《Fighters Megamix》，因为登场的主要角色来自于旗下的两款 3D 格斗游戏《VR 战士》和《格斗之蛇》，所以这款游戏在国内有着《VR 战士对格斗之蛇》的通俗叫法。两款游戏虽然都出自 AM2，但风格却完全不同，前者生猛而严谨，后者则更强调火爆与炫丽，而合到同一款游戏中，便采取玩家更易上手、厂商也更好调整的《格斗之蛇》的风格。除了这两款作品，《VR 战士 KIDS》、《VR 特警》、《索尼克格斗》等游戏中的角色也有登场，这里不仅有画风完全不同的大头版结城晶以及索尼克和他的小伙伴们，甚至还有来自《梦游美国》的赛车，而且是站立起来直接用车轮来跟人怼——这种奇特的格斗游戏角色不用说在当时，即便是到现在也是独一份的。

然而世事多变，随着世嘉退出硬件市场，世嘉的软件策略也随之改变，很多依托于世嘉硬件平台的游戏也因此而遭到雪藏。2013 年，《索尼克全明星赛车》的续作《变形出发》发售，一些被雪藏已久的世嘉角色，如来自《太空频道 5》、《疯狂出租车》、《涂鸦小子》、《莎木》的角色们才重聚一堂。此外将新老角色的 IP 授权给 BNE 制作《跨界计划》，也给了一众经典角色们再度登场的机会，对比以往硬件时代的坚守，多少也能体现出成为第三方游戏开发商后，世嘉对于旧日打造角色 IP 的不舍与无奈。

很显然，退出硬件市场后，索尼克是为数不多（或者说仅有的）还在活跃的硬件时代的老角色。2008 年开始，世嘉获得了任天堂的角色授权，打造了“《马里奥与索尼克奥运会 / 冬奥会》系列”，昔日两大厂商各自打造的吉祥物级别的人气系列，终于从这里开始，在同一部游戏中联手出演并同台竞技了。



▲赛车斗士，大概在整个游戏史上也是最骨骼清奇的格斗家了。



▲来游戏中来继续昔日的较量吧！

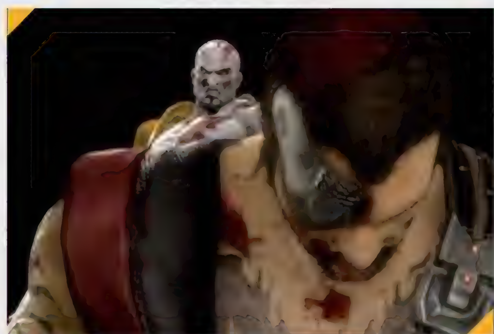


▲《索尼克全明星赛车 变形出发》中出现了很多久违的世嘉游戏角色，还有外援哦。

索尼

用时间来积累《全明星大乱斗》


▲传说中的"潜猴谍影"。


▲相比在《灵魂能力 破碎命运》，串场到《致命格斗9》的奎托斯更可以展现出其在原作中对敌人的凶残……

索尼自从进入游戏硬件市场，无论是第一方还是合作紧密的第二方工作室，都在历代 PS 平台上留下不少经典，但在角色 IP 上，却长久以来有些不足，以至于早期刚进入游戏领域时，被用作平台代表的吉祥物，都是合作厂商的古惑狼。后来陆续有了《捉猴啦》、《随身玩伴》、《我的暑假》等一系列第一方游戏，并有《捉猴啦 3》与《潜龙谍影 3》合作这样的佳话。但在硬派角色上依旧缺乏，以至于代表平台的 PS2 版《灵魂能力 II》的专有角色都要跟 Namco 借来三岛平八。2005 年，《战神》的出世给索尼带来了真正的硬汉，主角奎托斯神挡杀神的霸气以及残暴但观赏性十足的 QTE 都充满了话题性。《战神》几乎成为了索尼在 PS2 时代自家游戏的代表，无论是在主机上还是掌机上都有高素质的出演。2009 年，当 NBGI 在 PSP 平台推出基于《灵魂能力IV》的《灵魂能力 破碎命运》时，奎托斯作为外援角色 IP 加入到了游戏中，终于弥补了当年 PS2 版《灵魂能力 II》中索尼自家角色缺席的遗憾。而且奎托斯不光可以作为冷兵器高手加入到《灵魂能力》，残暴的 QTE 终结也与"《致命格斗》系列"颇有争议的终结技有异曲同工之妙，因此跨界到《致命格斗 9》后，奎爷也跟一众凶残的斗士们杀得不亦乐乎。

索尼的造星运动并没有止步于《战神》，随着 PS3 时代欧美工作室的崛起，顽皮狗的"《神秘海域》系列"又成为了新的大热 IP，德雷克也随之成为了新的明星。到 2012 年，集合了《神秘海域》、《战神》、《杀戮地带》、《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》、《重力异想世界》、《啪嗒嘭》、《捉猴》、《小小大星球》等索尼旗下游戏中的 20 名角色，以及来自《最终幻想》的雷电、《铁拳》的三岛平八、《鬼泣》的但丁等第三方厂商的角色加盟的《PlayStation 全明星大乱斗》终于来了。如果说任天堂的《大乱斗》还维持了两作纯自家角色出演，那么索尼的这个从一开始就走起了自家角色为主并加入其他厂商角色的 IP 合作路线。角色们在街机模式的独立剧情堪称是手残的非对战党们保证游戏时间的福音（也是该游戏最耗时的一个奖杯），而四人模式下，各种画风的人气角色进行热热闹闹的大乱斗，始终也是本作乃至此类游戏的核心乐趣所在。



▲多种画风的《PlayStation全明星大乱斗》。

音乐馆

与同行联手致敬时代

"音乐馆"这个名字虽然听起来像是做音游的，但其实该厂商在游戏领域最大的贡献是首创了火车模拟驾驶游戏的类型，即 1995 年在个人 PC 上推出的首款作品《模拟火车 中央线 201 系》。但真正让这类游戏火起来的，却是两年后 Taito 在街机及普及率更大的 PS 主机上推出的"《电车 GO ！》系列"，除了难度更适合大众，完全 3D 制作的场景画面也比《模拟火车》实拍画面要流畅很多，而流畅度对此类游戏又非常重要。《电车 GO ！》能火起来的重要原因是日本人的电车情节。这种准确操作、准点运营兼有欣赏沿途风光又收集各种造型火车的乐趣，虽然对笔者这种火车爱好者简直难以拒绝，但也不得不承认对于更多玩家来说，这种乐趣还是很容易乏味的，因此到了 PS2 时代，这个类型都渐渐小众向了。

2003 年，音乐馆联手 Taito，一同开发了《模拟火车 + 电车 GO ！》，这是两个火车驾驶游戏 IP 的首次也是惟一的一次合作，画面依然采用《模拟火车》的实拍风格，但经过优化的画面达到了前所未有的稳定，两个系列不同特色的操作各对应一个模式，如果想玩得爽，那么同样可以在"电车 GO 模式"中同时体验到《电车 GO》的爽快和《模拟火车》的实拍画面。该作后来还在 2015 年 2 月移植到了 PSP 上。



▲该作大概是音乐馆在PS3时代前做的画面帧数最稳定的实拍火车模拟驾驶游戏了。

尽管在这次合作之后，《模拟火车》和《电车 GO ！》又分别在第八世代主机和同时代的掌机上分别推出了作品，但此时整个日本游戏市场都已开始降温，这样的小众游戏也注定难以继续维持。而之前两个火车驾驶游戏的合作，也成为走不同风格的两个厂商，对那个鸣响着火车汽笛的短暂时代的一次致敬。

Koei Tecmo

不只是无双大户

Koei 的《无双》在 PS2 由 3D 格斗转型成 3D 动作类之后迎来了巨大的成功，从此 Koei 的主流作品中增加了动作类，更在动作游戏中强势新增了"无双"类——这种比较随意的叫法也足以看出 Koei 的《无双》做得有多牛。

在《无双》诞生的第一个 10 年时间里，Koei 旗下有《真·三国无双》和《战国无双》两大系列，虽然 Koei 在主机版中保持了两个系列的完全独立，但在可以进行各种尝试的掌机版中，还是玩起了角色串演，除了为《激·战国无双》和两作《真·三国无双》加入对方作品中的武将做副将，《激·战国无双》还有专门跟三国武将对决的特别篇"无双的继承者"，甚至到 3DS 的《真三国无双 VS》中仍然有战国武将和《DOA》角色的乱入的小彩蛋。

2007 年，以制作《无双》闻名的 ω-Force 工作室 和"《无双》系列"都迎来了 10 周岁的生日，Koei 基于《真·三国无双 4》和《战国无双 2》两



▲《无双》10周年纪念作《无双大蛇》

个系列，终于推出了完全融合两大《无双》角色的《无双大蛇》，并且设定了远吕智、妲己等原创角色。值得一提的是，虽然大体上仍然存在大多数“关公战秦琼”式乱斗游戏的剧情简单粗暴问题，但是在细节上依然不乏用心之处。之后这个系列以一种很不寻常的方式推出续作：加入大量原创角色新剧情的《无双大蛇 魔王再临》、无论是人数还是剧情都变化很大的《无双大蛇 Z》，到 2011 年才推出了真正意义上的续作《无双大蛇 2》，连基础的两作《无双》都是当时最新的《真·三国无双 6》和《战国无双 3Z》，还加入了《特洛伊无双》的阿喀琉斯、《百年战争》的贞德等 Koei 自家角色，以及合并后来 Tecmo 提供的来自《死或生》的绫音以及来自《忍龙》的隼龙。

当又一个 10 年过去，Koei 已经与 Tecmo 合并成为 Koei Tecmo，之后 GUST 也合并进来，如此，掌握有三家公司游戏资源的 Koei Tecmo，在迎来 20 周年的 2017 年，推出了全新的纪念作《无双全明星》，比“《无双大蛇》系列”融合了更多作品，除了《真·三国无双》和《战国无双》两大系列，还有《织田信喵》、《影牢》、《讨鬼传》、《工作室》、《遥远的时空中》等十三款作品的不同画风的角色乱入。



▲采用《战国无双》武将造型的《精灵宝可梦+信长之野望》。

Koei 用《无双》为动作游戏开辟了新的分支类型，而《无双》这个招牌，也在光荣与其他厂商开放合作后，得以更大范围的横向扩展。2007 年与 NBGI 合作在 PS3 平台推出的《高达无双》是《无双》首次与其他游戏 IP 合作。此后除了成为系列的《高达无双》，以及继续与 BNEI 合作推出的《海贼无双》外，也有与原版权方合作的《北斗无双》与《亚斯兰战记 × 无双》，近年来更先后与任天堂、Square Enix 合作，推出了《塞尔达无双》和两作《勇者斗恶龙 英雄集结》，以及刚发售的《火焰之纹章无双》。

如果你以为 Koei Tecmo 只是以一种“万物皆可无双”的姿态来与其他厂商进行 IP 合作，那就错了。在前些年，Koei Tecmo 与 Pokemon 的合作，就是基于《信长之野望》而非《无双》，虽然游戏类型是策略，但登场的武将却都是《战国无双 3》中的卡通造型，只是不再使用武器而是指挥宝可梦作战。而跟着 Tecmo 一起并入名下的格斗系列最新作《死或生 5》中，也有角色 IP 串演助阵，除了来自自家《战国无双 3》的井伊直虎，还与 SNK 合作加入了游戏界资深格斗女忍者不知火舞，虽然 Koei Tecmo 没有给不知火舞准备太多常规服装以外的衣服，但比起在《格斗之王 14》中糟心的 3D 建模，Koei 打造的 3D 不知火舞的光彩美丽形象，也足以让很多人陶醉了（再次感慨下 SNK 的没落）。



▲《无双》20周年纪念作《无双全明星》，登场角色有很多种画风



▲客串到《DOA5》的不知火舞，不得不佩服KT捏3D妹子的功夫。



任天堂：

来一起大乱斗吧！

最后之所以用任天堂压轴，是因为最近的两款 IP 合作游戏——《马里奥 + 疯兔 王国之战》和《火焰之纹章无双》，都与任天堂有关。拥有大量高人气 IP 的任天堂与其他厂商的 IP 合作主要是授权，但有时，也会拉上其他厂商的老朋友们来一起 HIGH。



▲早年与Hudson合作的《瓦里奥对炸弹人》。

任天堂可以追溯到的最早授权是 Hudson 的《瓦里奥对炸弹人》，这款 1994 年在 GB 平台推出的游戏，和早一年的《忍者蛙与双截龙》中两作主角合作讨伐邪恶的一团和气不同，这里边来搜刮炸弹人世界宝藏的瓦里奥和保护这里的炸弹人，是彼此为敌、以炸弹问候的。游戏里没有《炸弹人》本篇作品中那些丰富的怪物，只有瓦里奥和炸弹人在版面里面互相炸，但三局两胜制下的战斗非常欢乐。之后就是前面说的《富豪街》（Wii/NDS 版）、《马里奥与索尼克奥运会 / 冬奥会》、《跨界计划 2》、《塞尔达无双》、《马里奥 + 疯兔 王国之战》、《火纹无双》这些大大小小的 IP 合作了。

除了以上授权型的 IP 合作，任天堂也经常在自家游戏中进行 IP 合作，如加入乌贼娘、林克等任天堂本家角色的《马里奥赛车 8 豪华版》。而原本为自家角色 IP 打造的“《任天堂全明星大乱斗》系列”，该系列于 1999 年在 N64 平台发售了第一作，开辟了这种介于格斗和动作之间的乱斗游戏类型，以及跨游戏角色大集合的乱斗形式。之后除了《任天堂全明星大乱斗》，2005 年、2006 年任天堂还与集英社合作推出了两作集合了《少年周刊》动漫角色的《Jump 明星大乱斗》。而之后，第三代《任天堂全明星大乱斗》也加入了来自《潜龙谍影》的斯内克和世嘉的吉祥物索尼克。在同时登陆 3DS 和 Wii U 双平台的最新作中，更有索尼克、洛克人、吃豆人、贝优妮塔、克劳德参与进来，甚至加入了来自“《街头霸王》系列”的隆——尽管“《任天堂全明星大乱斗》系列”的键位和操作与“《街头霸王》系列”完全不同，但也在保留《大乱斗》特有的操作系统之外，专门给隆加入了专有的《街霸》式搓招操作，而且战斗中无需切换，怎么喜欢怎么来。这无疑也是对合作厂商角色 IP 的一种尊重。



▲《任天堂全明星大乱斗》的梦之对决



▼▲加入更多旗下人气角色的《马里奥赛车8 豪华版》，与育碧合作的《马里奥+疯兔》，海报都非常欢乐。

游戏 IP 的合作，有不同的目的，有的是某种类型或整个市场进入冬季时抱团取暖，有的是以跨游戏、跨厂商合作自带的话题性和角色们共同梦幻出演来制造热度，也有的则是通过强强联合将 IP 效应放大以达到 1+1 > 2 的效果。无论是哪种目的，这些游戏都有游戏或角色成名在先的先天优势，但游戏本身的品质保证依然是玩家最终认可的重要因素。那么到这里，有关游戏 IP 合作的这篇特企就结束了，篇幅所限，很多 IP 合作只能一笔带过，以后有机会有缘分自然会为各位展开细说；而阅历所限，文中若出现疏漏，也还请各位多多担待。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★当大家看到这期杂志的封面时，应该就已经知道上期我们所说的内部试玩大作是什么了。这是继《生化危机6》、《生化危机7》之后，我们与Capcom的又一次深度合作。这里可以向大家透露的是，目前还有更多的厂商看好这种形式的合作，我们也将在厂商允许的范围内，为大家带来更多的精彩内容。

★下期将是年末大作最为集中的一段时间，说到这里大家应该能猜到：没错，下期就是一年一度的冬季攻略特刊了。具体内容大家可以看看封底的广告，感觉176页都不一定能够打住。

★下期的另一个大事件是地表最强主机Xbox One X的发售，我们也会进行从视频到文字的深度介绍，这里还请大家届时关注。



Email 包子：《重装机兵XENO》新作一出，什么《重装机兵 终极档案》、《重装机兵 编年史》、《重装机兵 美术集》等等肯定是要出的，不对，是钦定了。什么历代剧情详解、访谈、开发历程与秘闻、人物设定，一个都跑不了（不得不说卖火柴的女孩的剧情，实在令人感动。编剧，请收下我充满诚意的刀片）。也可以先在杂志上预个热，多写几个特别策划，讲讲游戏相关历史（好激动，好想写些稿子，不过我一作也没有玩过，怎么破）。

至于本作的人设师织田non……不由得记起大学生涯无数个周末，无数个夜晚，那一页页历历在目，那一个个妹子心间悦动，什么《XX浊XXX》、《XX处XXXX》、《纯情XXXXX》（以上为自主规制）等本子，哦不，人体艺术佳作。啪，灵光一闪。不如，我们搞点小动作，在商城弄个积分制（买的商品越多，买家获得的积分越多）。到时候，预定首发《重装机兵 美术集》的一百名名额里，积分高的前十位提供特别定制小册子，不仅详细描述织田non的画师生涯还附带对其画作的赏析（画面太美，不敢想象，要不还是当我没说）。



这位同学提出的建议甚好，"《重装机兵》系列"作为从FC时代一路走过来的老游戏，无论是从作品本身的内容，还是作品之外发生的那些风风雨雨，都值得大书特书一番，相关周边书籍的推出暂且不说，杂志预热和特别企划都可以有哇，毕竟编辑部还是有几个"《重装机兵》系列"的骨灰粉的(瞥了眼隔壁众人)。至于织田non嘛，大家都懂的（虽然我不是御姐控ORZ），毕竟我们还是一家正经出版游戏刊物的杂志社，咳咳。要按照你说的"小本本计划"搞起来，怕不是隔天淘宝店就被查封然后关门整顿了，所以还是老老实实上Xhentai慢慢欣赏就好，何必非要强行作死呢，你说是吧？（内心OS：出小本本我第一个买！）



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg

UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg

《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



编|辑|部
游戏风向标

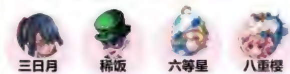
邪恶深处 2 | 3 人



NO！！！！！！！！！！！！

——在只能存档 7 次的经典模式好不容易攻克一个难关，却在接近存档点时发生系统报错。梦叶面对此景发出了绝望的悲鸣……

中土世界 战争之影 | 4 人



你们就非得每次登场都要自我介绍一下吗！战场这么多人等着打仗呢！

——后期同屏兽人队长数量一多的时候，玩家往往要花几分钟才能看完敌人的开场台词，每当这个时候三日月都会相当抓狂。

消逝的星球 | 3 人



最近的 RPG 游戏怎么都流行主角开高达了？

——才玩过《闪之轨迹Ⅲ》的水无月发现《消逝的星球》里我方角色也有驾驶机器人战斗的设定时感慨道

GT 赛车 竞赛 | 3 人



这个角度……还不够完美。

——沉迷在拍照模式下的昴星团。

富豪街 DQ&FF 30 周年纪念版 | 3 人



为什么电脑控制的角色可以骰子要几点来几点？

——被电脑虐得一天一夜没睡觉的乌冬，最后发现用代打让他们自己玩比自己玩的效率还快。



Email index：各位编辑大大们你们好，我准备双十一时在某宝上剁手上 PS4 Pro，但是当我在研究过程中遇到了一些问题，想要得到你们的帮助。

1. 在某宝上逛时发现，PlayStation 官方店的 PS4 Pro 售价 2999 元人民币，月销售几百单。但我在搜索实体游戏盘时发现一个人气超高的电玩店铺，他们的 PS4 Pro 配上《女神异闻录 5》（官方标配版）才 3090 元人民币，且他们店里《女神异闻录 5》卖 309 元人民币，也就是说主机才卖 2781 元人民币，月销量还挺高，四千多单。想省点钱在这个店买，不过就是担心这个店是不是原装正品。（尽管他们在宝贝页面上宣称是原装正品，还打出了鉴别二手、翻新机的方法。好像是看一开始设置主机的时候有没有显示升级，还有查看手柄摇杆是否磨损。P.S. 这对我后两个月的伙食有极大改善，现在一天三顿饭，一顿一块钱……）

2. 想购买《女神异闻录 5》的 DLC，但是《女神异闻录 5》是港版游戏，如果我真的要买 DLC 的话，还需要把主机刷成港版吗？在哪里购买 DLC 呢？如果我有 PSN 会员（国服），玩港版游戏要想多人联机的话还需要港服 PSN 会员吗？

3. 在某宝询问 PlayStation 官方客服 Pro 能否播放蓝光影片时，客服回答"仅限中国大陆地区"，当我问他是指的国产片还是连带上被许可引进的国外影片时，客服还是一直回答"仅限中国大陆地区"。我就想知道好莱坞影片和番剧剧场版能不能播放而已……

4. 听说用手柄玩 FPS 游戏没有键鼠舒服，这使一直在电脑上玩 FPS 游戏的我很惶恐，手柄玩真的很难控制吗？

5. 我买游戏的时候应该把国外媒体的打分和评论放在首位考虑吗？

6. 最后能烦请大大推荐一些好玩的游戏吗？（大概除了上面的几款游戏我还想买《FF15》、《中土世界 战争之影》、《尼尔 自动人形》、《最后的守护者》）。喜欢《最后的守护者》那种解谜和看起来很炫很现代化的 FPS 游戏。不太喜欢那种益智、策略、难度较高（《邪恶深处 2》）、回合制（《P5》除外）的游戏，最好还能给一些本地多人的好玩游戏。

辛苦编辑大大了，最后祝 UCG 越办越好。



1. 官方店和实体店价格有差，一来是进货渠道问题，二来是也有可能机器地区版本问题。PS4 Pro 据我所知市面上应该还没有出现过翻新机和二手机的问题，网上也有许多辨别翻新的办法，但是如果是通过网购那么确实不排除会有无良商家将其当成新机销售，一旦发货后续的交涉，退货等手续也很容易让玩家烦躁。所以要避免这种状况的话，我们推荐还是走官方网店或是实体店铺渠道购买，如果确实必须走淘宝网购也尽量选择信誉好的大店。最后比起兴趣，终究还是身体更重要，吃好饭养好身体才能好好玩游戏，不是吗？

2. 购买 DLC 和主机是什么版本没有关系，只需要你有一个对应该地区的 PSN 会员账号即可，购买《女神异闻录 5》港版 DLC 的话注册一个港服账号，然后在主机上切换到这个账号就可以了。而联机游戏的话不受游戏版本和 PSN 会员地区的影响，这个不用担心。

3. 和游戏不同，PS4 的蓝光是锁区的，不过现在市面上销售的大部分国行正版蓝光碟都是全区，所以观看国行正版时没有太大影响，但如果观看的是国外发售的正版蓝光影碟时，就要需要确认影碟是哪个区了，是否与自己的机器地区版本对应了。

4. 这个我觉得还是看游戏而定吧，我个人不太玩 FPS 游戏，不过《命运 2》我用手柄打着还是相当舒服的，并不会出现很难控制的情况。

5. 我个人认为吧，IGN 和 Gamespot 虽然是影响力较大的游戏媒体但没有必要将它当成绝对权威，对于一个游戏来说，媒体的评分只是参考要素之一，最终游戏是不是合口味还是取决于自己，如果您还在犹豫是否该购买某款游戏，不妨多参考下国内外其他各大游戏媒体的评分（也包括我们 UCG 哦），还有已经购入游戏的玩家想法以及视频网站上的相关直播，综合了各方面反馈之后再决定是否购入，毕竟偏听则暗兼听则明嘛。

6. 从您的喜好需求以及预定购买的列表来看，《仁王》以及《地平线》我觉得应该都会比较符合您的口味，另外《命运 2》让我这个不太爱玩 FPS 的人也玩的非常开心，感觉应该也很符合您需求的很炫很现代化（应该说是超科幻了）的 FPS 游戏吧。



Email 刘浩然：对书提个建议，建议把发售表像以前一样，放在封底，这样翻着方便，要不还得翻目录。



马上接近年底了，杂志也将进行再次改版，感谢这位读者提供的建议，年底的改版计划中这条建议我们也会纳入讨论参考，立志为读者提供更加优质的阅读体验。



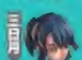
Email 早晚会有狗的：听说《邪恶深处 2》直播网站不让播了，不知道会不会对杂志攻略也造成一定影响。想起之前禁了那么多年《生化危机》就觉得可怕……说真的某些部门是不是有点反应过度？本来看个直播大家刷刷弹幕可以很大程度抵消掉恐怖感，恐怖游戏和恐怖电影一样，大家都是图个乐罢了，何必非要上纲上线呢，唉。



这个倒不会对攻略造成什么影响，编辑部开玩的几人玩得可开心了（虽然后来她玩起不开心……）不过恐怖游戏的确算是个比较特殊的题材，毕竟不是什么游戏都可以视频通关还能从中找到乐趣的……话说本作其实一点都不恐怖，如果说前作是恐怖片级的《盗梦空间》的话，本作顶多只能算是游乐场鬼屋的级别，差太远了（摇头）。



我更担心的是，现在禁播欧美恐怖游戏，以后是不是连日式恐怖游戏也不能播了，毕竟播"《零》系列"也算是我的乐趣之一了……



这个确实也不太好说，只能说玩家们如果真的很喜欢某个游戏，特别是这种涉及到恐怖或是猎奇向元素的，直播的时候还是尽量低调吧。



Email 依山观澜：有个关于《超惑星战记 ZERO》的小问题想请教下各位。游戏是我在日服买的 NS 版，然后 DLC 是买《星露谷物语》的时候顺手在美服买的。现在日服和美服的 DLC 界面显示的都是已购入，但是一直不知道在游戏里怎么选 DLC 人物，EX 模式里也只有"无尽模式"、"毁灭模式"和单、双人的"BOSS RUSH 模式"，麻烦有玩过这游戏的编辑大神指点一下，谢谢。



想用 DLC 人物游玩《超惑星战记 ZERO》，首先需要将游戏版本更新至 1.2 以上，并在主标题界面选择：EXTRA→追加コンテンツ。联网购入 DLC 角色后（目前有 4 人），重新进入：EXTRA→EXプレイヤーモード，就能以这些联动角色来进行游戏了

Email 超人：从1998年创刊以来，UCG在那个彩色报纸都少见的年代，让我们提前进入了色彩缤纷的游戏世界，在那个年代有PS或土星的都是土豪级别的家庭。UCG薄薄的几十页杂志却能让我们这些普通家庭的孩子能了解最新的游戏资讯，翻翻以前的杂志，从UCG的变化就能看到科技的进步、时代的发展，那一本小小的杂志曾是孩童时代的我们，在面对想玩却负担不起的游戏时YY的对象。如今有能力支持UCG和游戏厂商了，希望自己喜爱的杂志和游戏厂商都能坚持下去，有你们才有我完美的游戏人生。对于杂志没有特别的要求，只要能一直做下去，就是对读者最好的回报！

感谢超人在拯救地球之余还能支持UCG！每一名小编在来到编辑部之前其实都是一名读者，对于杂志的爱和情感其实和不少读者一样，在来到编辑部后更是多了一份责任。也是希望各位读者能够多多支持UCG，你们的支持和鼓励就是对小编最好的回报！

不知道绿灯侠是不是我们的读者。

超人都有了，蝙蝠侠和绿灯侠还会远吗？

绿灯侠还没到，估计正在十字路口等绿灯吧（误）。

Email ZERO&UZA：我有几个问题想咨询一下你们。

1. 想请问日本一的《深夜回》是否只有PS4版本，我在PSV的港服里面查找不到此游戏，只找到一代的日文版？

2. 不知从什么时候开始，我的港版PSV（注册账号也是港服的），虽然能正常购买下载版游戏，但却一直无法更新，一更新就报错，请问小编你们有遇过此情况吗？

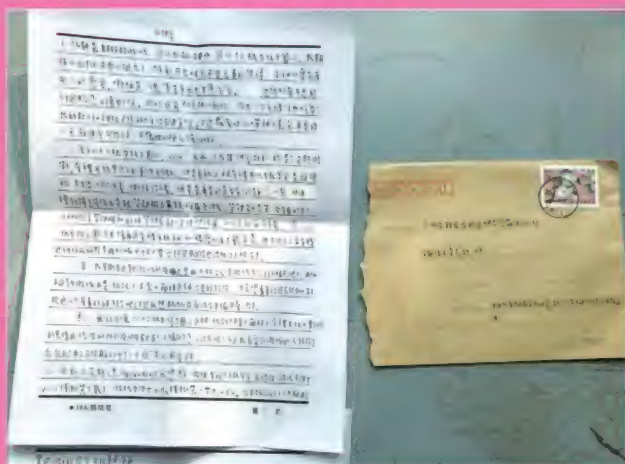
以上的问题我现在都无法解决，所以特此来咨询的，麻烦你们了，谢谢。

首先，《深夜回》是有PS4和PSV双版本的，但该作的中文版只提供了PS4版，所以在PSV的港服中找不到该作。我也不太明白为何会如此，大概只能解释为PSV版销量太少了吧……至于你说的第二个问题，基本还是网络的问题。通常推荐的解决方法是更换更改DNS，可以换成168.126.63.1或是168.126.63.2试试行不行，或是在网上搜一下韩国或香港的DNS

柳州市 应祖尧：关于《十三机兵防卫圈》，我承认我和神谷社长一样是个色胚，全裸开机甲什么的真是刺激。但若真的让本人全裸开机甲我其实是拒绝的，首先是十万个害羞，哪怕没人看。但最重要的是安全问题！一但机体遭到撞击损伤后导致驾驶舱内有尖锐碎屑飞溅，驾驶员可是第一受害者啊！这种时候，驾驶服就能对驾驶员起到一定的保护作用，兴许还能留住性命！像《十三机关防卫圈》中主角这全裸开机就如骑摩托车不戴头盔、进工地不戴安全帽这种作死行为一样，好孩子千万不要学（不过我觉得也没多少人想学）。

其次，我期待这款游戏的原因是因为机战类游戏太少了。再加上这款游戏又是“机战＋日常＋萌妹”这种少见的玩法，只希望香草社还有ATLUS能把这三个元素好好结合吧。

首先要感谢这位读者大人寄来手信，现在读者们大多选择发电子邮件的形式，虽然时效性有足够的保证，但也少了一份手信特有的情怀感，可以说现在编辑部每收到一封手信都是充满惊喜的。而读者在信中提到的安全性问题，仔细想想确实很合理，这不就变性，万一战斗时导致昏迷或是机体受损驾驶舱无法正常开启，需要别人帮助的前提下，别人打开驾驶舱看到一个裸体……emmmmm，实在是太尴尬了。所以这事也只能脑内妄想一下，现实中就不能指望了orz。



Email 咒：最近PS区和PC区真的不是很太平呢，先是有说好的索尼独占的《仁王》出了PC版，后面又有索尼自掏腰包汉化了《怪物猎人 世界》的消息，在贴吧引起了又一次平台大战。不知道各位小编是怎么看的呢？

实话实说，《仁王》移植PC的确是有点不厚道，不过索尼自掏腰包汉化游戏也不是第一次了，也不需要过于大惊小怪。至于平台之争，说实话争了这么多年，大部分玩家应该早就已经不在意这种事情了。毕竟哪个平台不重要，重要的是各位玩家能够玩上好玩的、自己想玩的游戏。就好比10月27日当天，你玩你的《超级马里奥 奥德赛》，我玩我的《刺客信条 起源》，乐也融融，岂不美哉。有这时间在网络上和一个连性别都不知道的人吵架，还不如去玩游戏。

Emial 超高校级の制毒师：高三党第一次给UCG的各位编辑大大们写信，有几个问题想请教一下众编辑：

1. 作为一名从小泡在小霸王和各种模拟器游戏长大的以任系游戏和日式RPG（本人目前还处于入坑阶段）为主的00后杂食派玩家，本人对于电子游戏的发展历史极其感兴趣，因为对于本人来说，所有没有玩过的游戏都如同失落的宝藏一样，等待我去发现。请问有没有什么途径可以阅读到贵编辑部自成立以来的所有刊物？我很想体验一下从第一刊一直翻到最新一刊的那种带给我的厚重的历史感，而且说不定还能找到对自己具有非凡意义的游戏（比如《超级纸片马里奥》之类的）。

2.《异度神剑2》还有一个多月就要发售了，不知道会不会有攻略预定之类的？（自3DS版入坑的玩家一脸期待）

3. 话说ACG作品中以涩谷为场景的游戏貌似不少啊，《索尼克全明星赛车 变形出发》、《街头涂鸦》、《美妙世界》、《女神异闻录》......小编们还玩过其他的吗？

4. 出于对游戏咨询量增大和锻炼外语的个人需要，请问小编们，你还知道世界上其他的游戏刊物吗？（比如日本，美国，欧洲之类的）

5. 明年就是UCG编辑部20周年了，在这先提前发来贺电；顺便问一下，你们有没有像敖厂长《囧的呼唤》八周年那样的企划，来个《游戏机实用技术》第一刊的重制版和第一刊的画质修复版？

1. 这个可能比较困难吧，毕竟UCG杂志是从第220期开始才有电子版的，220期之前恐怕就只有通过其他读者的收藏等渠道来寻找了。另外编辑部倒是保存从创刊号开始至今的全部刊物，不过只有一套……如果您确实对早期刊物有兴趣的话也欢迎来编辑部参观。

2. 放心吧，作为NS上备受期待的日式RPG经典续作，《异度神剑2》的攻略我们怎么会少呢？届时敬请期待我们的新一期杂志吧！

3. 说到涩谷怎么不提这部作品呢——《428～被封锁的涩谷》，Chunsoft出品，迄今为止惟一一部得到Fami通40分满分评价的文字冒险类游戏，对于喜欢悬疑题材的玩家来说可谓是强烈推荐之作。

4. 如果是说实体游戏刊物的话，主要有日本的《Fami通》或是《电击PlayStation》，美国的《Game Informer》，英国的《Edge》等，这些都是目前影响力较大的实体刊物。如果不限于实体刊物的话，诸如4gamer、IGN、gamespot等游戏咨询网站也有着庞大的资讯量，相信会对锻炼您的外语水平起到很大帮助。

5. 首先感谢这位读者的提前祝贺，也谢谢你给我们编辑部的20周年纪念提了很好的建议，我们也会认真研究，希望届时能给大家带来一个令人惊喜的20周年纪念企划，敬请大家期待～

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！



Email 1055900198：看了一下发售表，再看了一下钱包，我还是先买《塞尔达传说 旷野之息》吧，其他的明年毕业了再说。今年下半年游戏颇为丰富，各种游戏都有，大作也不少。先是期待已久的《恶灵附身2》，这个翻译也是好玩，"恶灵"这一点也不马克思，还是《邪恶深处》好。（滑稽）本作最大看点是开放式恐怖生存，想想就刺激。第二个便是《COD二战》，个人巨爱射击，而各大厂家的情怀牌打得一个比一个厉害，吓得我钱包都掉了。第三个是《冤罪杀机 界外魔之死》这个没玩过前作，但看过各大佬秀敌人各种死法，感觉挺有意思的。



《邪恶深处2》也曾是我非常期待的游戏，在PS商店开放支付宝支付的那天就已经预购了，各位读者拿到杂志的时候应该已经都玩上了吧，至于这游戏的品质嘛，想必已经通关的玩家都有自己的评价——至于《冤罪杀机 界外魔之死》，则被堂伟视频和大佬们秀了，这游戏百分之八十的时间你拿不去高处有看敌人巡逻，其下就是戏出有着看敌人巡逻，反正都是有敌人，花式杀人什么的不存在的。不过游戏还是很好玩的，自带中文也相当友好，前作也值得向各位读者推荐。



Email 射影机：各位《游戏机实用技术》的小编，你们好，我这里有两个关于《游戏机实用技术》视频的建议：

1. 自从把光盘取消以后，看UCG的视频只能去B站看，那能不能把视频打包发送到B站上。

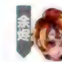
2. 能不能在"前线狙击"、"攻略透解"等栏目的游戏标签上标明"PC"或"STEAM"字样，以便于部分PC玩家搜索游戏，望采纳，谢谢。



关于第1点，其实我们现在一直都在往B站上传视频，但由于审核的关系很多东西通不过，所以我们只能用多个视频网站来备份了。不过原始视频肯定都没有问题。关于第2点，目前最大的问题是很多游戏在主机平台的发售日与STEAM/PC相差较远，拿Koei Tecmo来说，其麾下的很多游戏和《无双》系列都不是PS系平台独占的，其Xbox One版和PC版往往会在较长的时间后才登陆出。由于时间差比较大，以至于写上去也就没了意义。至于欧美游戏又可能会涉及到Origin、战网、Windows 10、Steam、GOG等多个平台，并不是加上PC和Steam就完事了。另外，如果写了PC，那是不是手机平台也要写呢？所以暂时我们还没有这个计划。



Email 黑条灰灯：428期新增的"锤头鲨情报部"栏目有点意思，虽然《FF15》这游戏卖了快一年了，但后续一直有更新，有了这个栏目就可以免去我们到处找更新情报了。但有个小建议，希望能把这个栏目扩充成为"《最终幻想》系列"的情报部，毕竟单是《FF15》的情报可能要隔个1、2个月才会有，但《FF》包括上手游、以及各种周边的话，应该能保证每个月都有看点吧？



说实话，在策划这个栏目的过程中就一直有想把这个栏目做成囊括整个"《最终幻想》系列"的冲动，先不说《FF15》，光我和八老师一直在玩的《FF14》就有大量值得深入探讨的内容，更何况之后还有《异说 最终幻想 NT》，其实能说的内容有很多。但转念一想，一个栏目的发展需要一个成长的过程，更何况是囊括整个"《最终幻想》系列"的栏目。因此还是先从《FF15》这种单个游戏的栏目做起吧，读者们觉得栏目不错，有更多更高的需求了，更好的栏目自然会来！



其实你是想纯粹地玩，不想写吧。



…瞎说什么大实话！



本期奖品



大奖：《巫师 昆特牌》布袋2个
各类书刊电子版任选1本（5名）

问卷调查

2018年将至，UCG即将迎来大改版。你对UCG有任何方面的建议或意见，都请在此写下，让我们共同将2018年的UCG变得更精彩！

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2017年12月9日，以发件日为准。

424 期奖品

索尼中国提供 PlayStation 三折伞 1 把

机智曾	wobushixiongmao@vip.qq.com

Ubisoft 疯兔磁贴 1 张（共 3 张）

荞哥	845946281@qq.com
陆离	874329071@qq.com
站在歌舞伎町的绅士	1044551558@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

三味线



◆最近的周末去了一趟欢乐谷，其主要目的是为了感受一次万圣节的游乐场。由于只是临时起意错过了最便宜的预订票，到现场一问才知足足要多花 80 块钱……当然机智如我自然不会吃这一亏，在场外转了一圈，最终顺利地找到某些旅游团体，并且买下了某位团友的特殊门票，省下了不大不小的一笔，而且最让我意外的是，这票还能换来游乐场内餐厅的一顿饭，简直血赚。

◆终于征服了去年没敢玩的过山车“雪域雄鹰”！尽管这过程痛不欲生，因为我又扭到了脖子，这到底是诅咒还是设定啊……

◆将欢乐谷三个 4D 体验影院都试了个遍，其中有一场打怪兽的影片特别好玩，座位旁设有体感镭射枪，观众可以拿起对荧屏中的怪兽狂射，其实说白了，就是个 VR 射击游戏。影片结束后，系统会计算出最高得分的观众并赠予礼物，第一轮我只拿了个第七，第二轮综合评分竟拿到了第二，虽然是个不错的战绩，可是仍没有礼物，有点小遗憾。

◆所以说，万圣节的特色节目呢？噢，玩得太尽兴所以忘了。

本期个人签名

不是晚起了十分钟，就要一天都躺在床上。

宇宙人



☆说起来上期忘了，国庆过后稍微纪念一下编辑生涯 6 周年达成，算是小学毕业了。这么说不是很快就又要到中二的年龄了吗？

☆《怪物猎人 世界》的新情报真的越看越兴奋，编辑部虽然经历了不少人员更替但是猎人的数量似乎一直都没减少，不过可惜的是我来了这么久几乎没有跟单位里的同事联过机。主要是因为一些个人原因最近几年的《MH》我都没打，所以编辑生涯的时间几乎跟脱坑的时间画上等号。这次要好好地填补一下这个空白才行。emmm，不过这么久没打大概已经不怎么会玩了，希望大家不要介意我用狩猎笛划水，顺便记得留两个猫车车位给我。

本期个人签名

今年10月番能看的还意外地多。

秒速

★最终我还是没能在 Xbox One X 发售前成功从官方渠道预定到机器。开放预售的当天中午 12 点，前一秒钟网络各种畅通，下一秒就有如彻底断网一样，等恢复正常时早已只剩下到货通知的提示。后来听说各路炒家只用了 46 秒就成功秒杀了所有存货。现在只希望 11 月 7 日当天能够以较为微小的代价买到机器了。

★ 10 月底 11 月初想玩的游戏太多，不过由于还没入手新机器，一大堆欧美大作都想等到有了 Xbox One X 后再来体验。因此这段时间准备先用《超级马里奥 奥德赛》和《刺客信条IV 黑旗》来对付一下。没错，是 4 代。其实我没怎么接触过这个系列，一直想入坑，这次就先从三日月口中评价最高的 4 代入坑，然后再体验一下《刺客信条 起源》。

★最近发现家附近一家评价很高的小龙虾店，每晚都有 9.9 元一只的大闸蟹限时抢购，早已将大闸蟹奉为心目中第一美食的我顿时有了最好的宵夜，目前已经吃了一个星期，感觉幸福度早已 MAX。顺便也向其他同事推荐了一番，不过目测没人像我这么狂热。（笑）

本期个人签名

既然白嫖出货的幸福度比氪金还高，为什么还会有人坚持氪金？

古林



●大病了一场，很是难受。因为多病而开始注意锻炼 我也有一段时间没感冒了。没想到这次流感期间中招，而且来势汹汹，非常残暴。低烧不退的情况下整个人都昏昏沉沉的，吊针也打到不能继续打了。希望各位读者不要像我这样，要多多保重身体。

●低烧期间意识模糊，可以玩下去的游戏也就只有文字类了。正好收了一套《剑为君舞》的 PSV 版，断断续续地玩了几天。剧本上乘的乙女游戏别有一番风味，也是学日语的一个好方法。这部很特别的是古风背景，还能接触到一些平常用不上的文绉绉对话，还是很有意思的。当然最重要的还是帅炸的角色和豪华的声优啦……

本期个人签名

为君而舞。

果汁



◆ 2018 年怎么还不到，好想一觉睡到《MHW》的发售日，12 月起来一次把限定 Pro 买到手。

◆本次日本行的时间虽然短，但也逛了几处经典地方，比如 Animate、便利店、街机厅等等——这么一看下来，就会强烈感受到自己还是个宅啊。日本的便利店真的非常棒，关于吃的方面非常全味道又好，对于上班族来说真是福音，希望国内的全家也能越做越好。

◆在街机厅爽玩了一把《舰娘》，时间久的原因也没有那么多提督排队了，但依然能看到有一两个提督戴着耳机，坐在位置上安静地摸着自己的舰娘，这种场景还是挺舒心的。最受欢迎的楼层还是高达专楼，不过格斗游戏的楼层也不少人，看来周末时间大家都会聚在街机厅里玩对战游戏，也是一种不错的消遣方式。

本期个人签名

该畅游奥德赛了。

秋沙雨



☆本期杂志制作期间正好等到了我期盼了大半年的音游《来组乐队吧！》主线剧情曲《secret lovesick》正式配信，听完全曲之后就觉得这大半年没白等，同个乐团的《Believe Wing》也十分抓耳，这个游戏的音乐对我来说真的是ハズレなし。听完二专之后想到接下来的主线更新要等到明年才能看到就心情复杂，好在这游戏的运营不算是十分咸鱼，有足够的有意思活动剧情来让我期待（例如10月下旬的活动就基本把《DQ》和《精灵宝可梦》的梗玩了个遍）。

★上期杂志写完《闪轨Ⅲ》攻略时所剩下的奖杯就只有恶梦难度通关的奖杯，虽然已经基本上看完了全NPC对话，不过考虑到今年接下来的几个月都没有什么十分期待的游戏，就打算慢慢再开个二周目顺便把最后的奖杯给拿了。目前二周目的感受就是……惟一符合“恶梦难度”这个强度的居然还是机甲战斗的部分，一时间简直梦回《闪轨》初代的最终战。

本期个人签名

Secret lovesick,I want you see you again.



▶盼星星盼月亮盼来的第二张专辑共4个乐团版本，实体盘拿到手估计要等到下个月了。

哪尼

◆周末突然浑身酸痛，以为只是降温引起的，没料到隔天竟然演变成了急性肠胃炎，痛不欲生地忍受了一天后，最终只能乖乖地去医院检查、吊瓶。仔细想想近一段时间来作息和饮食习惯都不太规律，结果慢慢累积后一次性大爆发，基本上一周的时间都废了。平常总觉得自己抵抗力强，头疼脑热感冒发烧啥的症状基本与我无缘，但这种潜移默化埋藏的隐患，其实才最可怕。虽然是了无新意的劝诫，但各位一定要以身体为重啊。

◆虽然对《柯南》的剧场版早已死心，不过还是抱着“再给一次机会”的心态看了最新的《唐红的恋歌》。大大出乎我意料之外的是，整体素质虽然尚未能回归到巅峰时期的水准，但已然可以称得上是佳作——推理与悬疑氛围增强，情感线的表现恰到好处，而动作戏虽然一如几样的夸张但总算不失看点。特别是仓木麻衣演唱的片尾曲《渡月桥 ~君 想ふ~》，那份感动简直不输给当年《Time After Time ~花舞う街で~》。



本期个人签名

相思形色露，欲掩不从心。烦恼为谁故，偏招诘问人。

胜负师

【铂】奖杯迷虽然只是一个不大的圈子，但小圈子里最近也发生了一件大事。之前我曾介绍过的“奖杯战神”Hakoom前不久隐藏了自己的全部奖杯！十年执着一日放手，从此与世无争，退隐江湖。他最后大大地抱怨了一番，称“奖杯圈里有太多的作弊、修改、买卖代打，已经没有公平性可言，可更令他心寒的是PSN的不作为，让歪风肆意滋长……”唉，怎么说呢？该来的总是要来的。

【金】因为《茶杯头》的关系，第一次玩起了STEAM，用的还是饭老板的账号。肝了两天制作了专家难度部分BOSS的无伤速杀，本来沾沾自喜，结果看了全球最速的惊人表演，有太多的小技巧和小秘密，包括一些BUG的人为触发也令人惊叹。原来我对《茶杯头》一无所知。（摊手）

【银】说真的，我觉得自己只是一个玩游戏玩得比较多的游戏编辑，离“高手”二字其实还差得很远，原因可能就是少了一份在同一款游戏上投入更多时间的执念吧。

【铜】我希望自己可以有更多的精力去做更多的事，但现在我最大的敌人居然是……瞌睡虫！



本期个人签名

写个小编寄语打了十个哈欠，我是有多困啊？

稀饭

【于是，又感冒了】广东——尤其是广州和深圳要说有什么不好，就是往往没个秋天的概念，昨天还是酷暑似的气温，今天不穿长袖都上不了街的情况经常会在所谓的秋季出现，更可恶的是这种情况是交替的，热两天又冷回去三天的节奏，我感觉自己就像是一个夹在冷空气和热空气当中的沙包，稍有不慎就会被教做人。于是，在这期末尾前去香港出差时，因为一时不慎忘了带长袖外套，我就华丽地中招了，参加完《COD 二战》的当天晚上就不幸感冒，然而家里又有事，截稿日前一天就得赶回广州帮忙，这酸爽简直难以形容。不过想来每年我几乎都要中招，这回算是感冒情况最轻微的，莫非洗了一个夏天的温水澡的确让我对温度变化的适应力变高了一点？有和我一样遭遇的读者可以不妨试试看。



本期个人签名

谢天谢地，老爸终于戒烟了。

乌冬



◆上次玩大富翁应该还是读书的时候，不知哪来的自信就接了《富豪街》的特快，想着不就是个《FF》和《DQ》的大富翁吗，会有多难。结果马上被打脸，游戏里的电脑可真是神之手，骰子的数字要什么有什么，就算前面5格子都是我的地，都能投到不是的那格，结果自然是被各种吊打，真是好久都没受过这样的挫折，最后只能用禁断的S/L大法，才能勉强获胜。

◆本来不打算看《羞羞的铁拳》的，但在朋友的怂恿下，还是被拉去作陪衬了。作为一部喜剧片，题材虽然有点老套，不过笑点非常通俗易懂，节奏把握得也不错，还是值回票价的。值得一提的是，有一段桥洞里的车辆追逐戏原来就是在编辑部旧址附近的桥洞拍的，难怪看的时候那么眼熟。

本期个人签名

《富豪街》里的电脑一定是用了遥控骰子。

昴星团



★做《GT 赛车 竞赛》的特快时，回想起几年前追《头文字 D》的年代，当时刚刚考了驾照，对汽车的了解更胜从前，经常和另几个稍微懂车的同学一起讨论车辆配件的问题，虽然大家都只是嘴上说说，但那种欢快的讨论气氛即使现在回想起来也特别有感触。

★因为之前的脚伤，所以有一段时间的午饭和晚饭都只能在公司点外卖，于是趁着这个机会把放置一年左右的《海贼王》补了一下，不得不说动画做得实在拖沓，甚至走起了《火影》"回忆流"的套路，而且现在的故事远没有一行人两年前的有意思，看到某集回忆阿拉巴斯坦和磁鼓岛剧情的时候眼泪都差点掉下来。

★最近入了《FGO》的坑，没想到意外地有意思，而且很顺利地抽到了自己想要的英灵，看来要抽空把《Fate》整个系列都补一下才是。

本期个人签名

日常许愿氤氲之息。

梦叶



@前几天一直在挑战《邪恶深处 2》的经典模式，开坑前就预感到要遭遇一些"不可抗力"，果不其然在奔赴第三存档点前系统崩溃掉了，当时除了惨叫一声其实我的内心还是很平静的……嗯……心如止水般那种，不过幸亏没有再出现同类或者停电啊什么的已经算是很给面子了。所以在当下这个时代，再拿出这种充满不确定因素的挑战真的是很没必要啊 ~

@《哈库梅伊与蜜珂析》（又译《妖精森林的小不点》）和《刻刻》的 TV 版都定档明年 1 月新番了，刚刚补完《终女》原作的我已经迫不及待开新坑啦！

@时隔 3 年燕姿又要发新专辑啦！首单再一次不同凡响，不变的仍然是那迷人的嗓音和唱腔！而且每一次的 CD 包装都十分用心，期待这次的特别设计和赠品！

本期个人签名

限制存档次数和一命通关这种挑战还是赶紧随时间消逝了吧！

六等星



┣虽然《邪恶深处 2》不是三上操刀后已经降低了不少期待值，结果实际玩起来还是与前作有着不小的差距，系统方面虽说更加完善，但很显然关卡与敌人的设计没有将这套系统发扬光大，应有的恐怖氛围也变得有些平淡。并不是说不好玩 ,但从期望值上讲，可以算是今年最令我失望的游戏了。

┣前段时间 PSN 排行第一的 Hakoom 隐藏了自己所有的奖杯，名字也从排行榜上消失。他表示由于索尼对于作弊与代打的放纵，自己已经找不到冲击排行的动力了，希望他以后的游戏生涯能更加随心所欲吧，个人对此到没有特别的看法，毕竟我的奖杯只是打给自己看，自己开心的 XD。

┣中国麦当劳被收购后居然改名叫"金拱门"，不知道会不会影响线下店面的名称以及商品的名称，总不能把麦乐鸡叫成金乐鸡吧，说不定 KFC 过段时间也要真变成"开封菜"了，真是一对。

本期个人签名

啊，我好想吃金拱门。



马修



按照医生嘱咐去做半年一次的肝胆体检。因为有抽烟、熬夜、喜爱垃圾食品等多个明知不好而难以改掉的坏习惯，所以每次去体检前都有如临审判的惴惴不安。

其实像这种没有什么不舒服感的体检，真到了医院最关注的往往不是体检结果，而是什么时候轮到自己，看着自己号码前面 20 多人、叫号的显示屏十分二十分钟不弹一下，真的是心焦——尤其是忘带了掌机，而手机又忘了充电的情况下。还好，最终体检结果出来，没什么问题，感觉如临大赦……

New 3DS LL 在上期截稿后摔了一下，和以前摔的那十几次不同，这次下方中部磕在了一个尖角上。别的地方都没出问题，但是 TF 卡摔断了，直接导致数据全毁，购买的电子版游戏和 DLC 可以重新下载，但存档全没了……看来得养成备份存储卡数据的习惯了。

本期个人签名

行为经济学还真是无处不在啊。

三日月



《邪恶深处 2》没有达到我的预期，虽然伪开放世界不乏亮点，但线性流程部分做得太平淡了，莫比乌斯下次还是找个精神病去当 STEM 核心吧。游戏素质其实还不错，但这大概是我今年玩过的游戏里最让我失望的了。

《中土世界 战争之影》和我之前构想的一样，除了攻城以及其他一些鸡毛蒜皮的部分以外，玩法上没有发生太大的变化。结果果不其然，还加了一些微交易部分，吃相非常难看。好在游戏本身还行，玩起来倒不会感觉太差。对于没玩过前作的玩家来说，应该是个相当不错的游戏。

在 10 月的上半月，由于工作安排的缘故，我久违地除了玩游戏和写攻略以外啥都没干，连手游活动都咸了。除了上述两个游戏外，我还在 STEAM 上买了一个《BOMBER CREW》，这款模拟二战轰炸机执行任务的小游戏出乎意料的好玩，一旦玩脱全机组人员一起送命的设定也相当带感。推荐给懂一点英文和对二战轰炸机有兴趣的玩家。

在截稿日前有幸提前玩到了《刺客信条 起源》，由于临近截稿日的缘故也没有怎么玩，但从前 5 小时的游戏体验来看 ,这款游戏应该算是近期内最不像《刺客信条》的一款了 ：流水线般的支线减少了不少、系统基本是全新的，系列一些标志性的元素在本作中也发生了不小的改动。关于本作的更多攻略和评测就敬请期待下期杂志吧。

本期个人签名

除了玩《刺客信条起源》和《德军总部新巨人》以外，我什么都不想做。

水无月

※《火纹无双》刷得已经有些审美疲劳了，不过强调刷刷刷也是“《无双》系列”一直以来的通病吧，希望NS上的正统“《火焰之纹章》系列”新作能尽早公布。

※其实我对Tokyo RPG Factory的前一作《祭品和雪之刹那》是不太满意的，不过这次的《消逝的星球》倒是让我觉得颇有味道，然而PS4+NS版销量一共不到2万，不知道这个开发组还会不会有第三部作品。

※截稿前最开心的事情还是《真·女神转生Ⅴ》的正式公开了，关于这个系列对我的意义，如果说“《火焰之纹章》系列”是我游戏经历中的初心本命的话，那么“《真·女神转生》系列”（包括了诸多衍生外传系列在内）就是对我世界观、价值观及个人兴趣影响最深的游戏系列（没有之一），虽然《真·女神转生Ⅳ》和《真·女神转生Ⅳ Final》两作评价参差不齐，但是这次采用了虚幻引擎4的系列正统新作回归家用主机平台还是意义重大，希望能够早日发售吧。

※最近气温有了明显下降，大家也要注意加衣服保暖以防感冒哦。



本期个人签名

对《邪恶深处2》的感受真是一言难尽……

北山杉



·深圳终于也到了开始穿长袖长裤的时候，我本以为还可以一直短袖短裤的穿到11月，没想到从某一天开始天气就猝不及防地凉快了下来。而我却没有一点准备，一阵翻箱倒柜之后只找到一条勉强能穿的长袖，长裤就压根没有找着，没办法，谁叫我来编辑部的时候只带了短袖短裤来呢？自己作的死终究是要还的……于是紧急打电话叫家里人将厚衣服寄了过来，饶是如此，我还是过了两天长袖加短裤的生活。（捂脸）

·最近忙里偷闲看了部名为《恋妻家宫本》的电影，本来是冲着宽叔去看的，但看过之后发现里面的所有角色都挺喜欢的。故事情节主要就是围绕着宽叔的中年危机所展开，虽然略有一点老套但仍然观感十足，喜剧中带着温馨。片尾的大合唱尤其要点个赞，感觉日剧日影的片尾很多都喜欢搞这一套，但却并不显得突兀，反而和温馨的情节十分搭调。

本期个人签名

在《奥德赛》和《刺客信条》之间，我选择了《刺客信条》。

苍穹

◎原本对《邪恶深处2》的期待值很高，可通关后却是失望大于惊喜，前作流程中那种环环相扣的精密设计感荡然无存。虽然年初的《生化危机7》我同样打了8分，但当时的观点是基本满意，如果DLC玩法能融入在本体里，9分妥妥的。2017年步入尾声，期待的就还剩《生化7》的两弹新DLC了。

◎多亏稀饭帮忙，临截稿前总算以比较合适的价格从香港购入了NS和《火焰之纹章无双》。《塞尔达》和《异度2》等中文版发售后应该都会入手，NS上的《火纹》新作早点公布新情报吧！

◎《重装机兵Xeno》火速公布实在让我激动不已，个人从入职后已经负责过系列3作的攻略任务。说起来这也是《MM》首次登陆PS系平台，希望能有好的表现（《沙尘之锁》的主标题毕竟还是《MS》）。



本期个人签名

Whispers in the air tell the tales of the brothers gone.

八重樱

★有个英文词叫“Pluviophile”，直译过来就是“雨瘾者”，说白了就是喜欢下雨的人。我就是个典型的“Pluviophile”，非常喜欢听下雨的声音，总觉得可以令心情平静。特别是最近一段时间总觉得自己工作效率不是太高，杂七杂八的干扰太多，于是朋友推荐了http://www.rainymood.com/这个网站，循环播放雷雨声，我简直可以听上一整天啊！另外RAINY MOOD也有手机APP版，各位睡眠质量不太好的读者朋友们不妨下载一个回来试试吧。

☆从2006年为PS2游戏《混沌战争》演唱主题曲《终焉之王与异世界的骑士》以来，我就成为了SOUND HORIZON的粉丝，再到LINKED HORIZON，REVO陛下的音乐一直都是我歌单中重复率最高的曲目。之前一直很想去日本看LIVE，但总是未能如愿。不曾想，REVO陛下竟然会以LINKED HORIZON的名义来香港开演唱会，我也终于算是圆了一个梦。其实LINKED HORIZON成立之后，大多数的歌曲都是为《进击的巨人》所做的，但我个人说实话对这部作品不是太感冒（不过歌曲我还是都有听过的啦），所以这场演唱会的正篇环节我的情绪一直处在不高不低的水平。而到了安可部分，REVO一下子献上了三首《勇气默示录》的歌曲，我整个人立马就不行了orz。诸君，我爱《勇气默示录》一辈子。



本期个人签名

请问你捽的是这个光之秃子（划掉）战士么？

余烬



▲期待已久的《动物之森》手游版公布了，但并不让我满意。本以为手游版《动物之森》至少也得是和掌机版同一规格，结果和本作的标题《口袋露营》一样，各方面都显得小规格。村子就是露营地，而房屋就是露营车，实在是够“口袋”的！如果说本次的手游版能和未来的NS版进行联动，比如NS版可以来到自己在手游版中搭建的露营地，那这次的手游版也算是正餐前的开胃菜。但转念一想，如果两者都能够联动的话，那NS版的游戏画面可能也就停留在手游版的层面，所以这种联动还是算了吧！

▲也许是命运石之门的选择，我一直对于时间题材的作品相当感兴趣。无论是电影还是小说，但凡作品涉及到时间穿越之类的要素，我都能看得津津有味，游戏就更是如此了。最近看的韩剧《Signal》中也有一定的时间要素，由于本质上是一部刑侦片，所以不太会有时空穿梭机之类的科幻产物，总之是部好剧。人们对于时间穿越的向往，其实还是来自于怀旧情绪。虽然现在的我无论怎样也与无法和过去的我对话，但我能很轻松地与未来的我或者我的孩子们对话，这个穿越时间的方法其实就是各位读者所看见的这些小编寄语。无论是写在网络还是自己笔记本上的文字，未来的我其实都有办法进行摧毁，但杂志上的小编寄语一旦刊登发表，在我的有生之年里可就是永久的存在！所以，未来的我，你还好吗？

本期个人签名

可爱，真是最高级的形容词。



▶在《Signal》这部剧中，两位主人公通过对讲机进行跨越时间的对话。